COLECȚIA DE ARTĂ

LAROUSSE



ARTA ȘI NOILE TEHNOLOGII



ARTA VIDEO
ARTA NUMERICĂ





Florence de MÈREDIEU



enciclopedia rao

F. de MÈREDIEU

ARTA ȘI NOILE TEHNOLOGII



ARTA ȘI NOILE TEHNOLOGII
ARTA VIDEO, ARTA NUMERICĂ

Această lucrare, bogat ilustrată **(mai mult de 130 de reproduceri)** oferă utilizatorului – prin intermediul analizei **unor noțiuni**, al fișelor de **autori**, al descrierilor de **opere** – informații și repere necesare înțelegerii artei contemporane. Scopul său este multiplu. Pune în evidență istoria **artei video** și a **artei pe computer**, precum și mecanismele acestor două mijloace de exprimare artistică. Subliniază rolul **interactivității** și al **dispozitivelor virtuale**. Arată cum imaginea video și imaginea digitală s-au reunit în cadrul **instalațiilor multimedia**. Prezintă noi tipuri de suporturi materiale: **CD-Rom, rețea, Net.** Ia în discuție impactul noilor tehnologii asupra diferitelor arte **(dans, teatru, cinematografie, fotografie, arhitectură...)** și asupra evoluției **muzeografiei**. Dezvăluie cum aceste mutații artistice revoluționare transformă mediul social.

Florence de Mèredieu

este profesor la Universitatea Paris I, unde predă filozofia artei și estetica. Scriitor, specialist în arta modernă și contemporană, a publicat mai cu seamă eseuri, printre care: Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne *(Bordas, 1994; Larousse, 1999),* André Masson, les dessins automatiques *(1989),* Sur l'électrochoc, le cas Antonin Artaud *(2000),* Kant et Picasso, le „bordel philosophique" *(2000),* Duchamp en forme de ready-made *(2000).* Totodată, a colaborat la realizarea a numeroase lucrări colective: Peter Greenaway *(1987),* Danse et pensée *(1993),* le Siècle rebelle *(Larousse, 1999),* Gutai *(2002)...*

ISBN 973-717-001-6







enciclopedia rao

F. de MÈREDIEU — ARTA ȘI NOILE TEHNOLOGII



ARTA ȘI NOILE TEHNOLOGII

ARTA VIDEO
ARTA DIGITALĂ

Florence de MÈREDIEU



enciclopedia rao

Arts et nouvelles technologies

Concepție editorială
Dominique Wahiche,
Frédéric Haboury

Editor
Frédéric Haboury

Concepție și realizare grafică
Gilles Vuillemard

Cercetare iconografică
Valérie Perrin

Indice
Anne Rebière

Ilustrațiile copertei

Sus: Kazuhiko Hachiya, *Inter DisCommunication Machine*, dispozitiv interactiv, 1993. Foto Kurokawa Mikio prin amabilitatea artistului.

Mijloc stânga: Nam June Paik, *Global Groove*, video (culoare, sunet, 28 min 30 s), 1973. Prin amabilitate Electronic Arts Intermix, New York și artist.

Mijloc dreapta: Philippe Parreno, *Anywhere out of the World*, 2000. Videogramă dintr-un film de animație 3D (4 min, sunet Dolby Digital Surround). Prin amabilitate Air de Paris și artist.

Jos stânga: Michel Jaffrennou, *Vidéopérette* (Rrose Sélavy), spectacol video, 1989. Actor: René Hernandez. Foto P. Breson © Michel Jaffrennou.

COLECȚIA DE ARTĂ
Arta și noile tehnologii

Grupul Editorial RAO
C.P. 2-124
Str. Turda 117-119, bl. 6, parter,
sector 1, București
e-mail: office@raobooks.com
website: www.raobooks.com

Traducere din limba franceză
Anca Calangiu

ISBN 973-717-001-6

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
DE MÈREDIEU, FLORENCE
Arta și noile tehnologii / Florence de Mèredieu;
trad.: Anca Calangiu. – București: Enciclopedia RAO, 2004
Index
ISBN 973-717-001-6
Imprimé en France par Mame Imprimeurs à Tours
I. Calangiu, Anca (trad.)

7.01

CUPRINS

Introducere

„Tehnologia constituie una dintre cheile [...] oricărei activități artistice. Este deopotrivă un mijloc și o piedică în exprimarea ideilor noastre. Această tensiune este întru totul vitală pentru orice operă de artă."
Bill Viola

Arta și tehnica au fost întotdeauna inseparabile, artiștii apelând sistematic, de-a lungul vremii, la instrumente și practici ale căror complexitate și noutate le stimulau imaginația. Tehnicile nu sunt instrumente neutre. Uneori, se pliază cu destulă greutate la voința artistului și pot căpăta un caracter coercitiv. Ele reprezintă în aceeași măsură și o provocare permanentă, rostul artistului fiind să prelucreze materia, să lupte împotriva ei cu ajutorul uneltelor și al tehnicilor pe care le interiorizează până la a le face, adesea, invizibile, dar pe care poate dori, de asemenea, să le etaleze, ca pe niște trofee, pe scena artei.

Relațiile dintre artă și tehnică nu constituie, deci, o chestiune nouă. Și totuși, în fața accelerării noilor tehnologii, a invaziei mașinăriilor și a proliferării acestor ustensile ce se interpun tot mai mult între om și lume și care ajung chiar (sub formă de organe artificiale) să se insinueze într-un corp viu, ne putem întreba: oare arta suferă astăzi, cu adevărat, o mutație, prin pătrunderea, din ce în ce mai profundă, a tehnologiilor în procedurile artistice? Sau avem de-a face cu simple tresăriri ale unei evoluții de mult începute, în cadrul căreia noile tehnologii se inserează, fără a se putea vorbi de o transformare radicală?

Ambele poziții au astăzi susținători. Unii vor evoca un salt calitativ și nu vor ezita să salute apariția unei „arte tehnologice" ale cărei teritoriu și reguli vor fi de acum înainte perfect delimitate și inventariate. Întrebuințarea unor anume tehnici ar servi tocmai pentru a marca și a jalona aceste noi teritorii. Ceilalți vor insista, dimpotrivă, asupra dimensiunii pur instrumentale a unor tehnici care permit artelor și modurilor de expresie diverse să se regăsească sau chiar să fuzioneze în cadrul a ceea ce numim arte multimedia. Aceste două poziții nu sunt incompatibile, de vreme ce, așa cum știm de

la Duchamp (și din semnătura pe diversele sale *ready-mades*), artistul este singurul care are autoritate în materie de delimitare (sau de definire) a câmpului artistic. Nu putem, așadar, să-i împiedicăm pe unii să revendice sus și tare tehnologia, în timp ce alții vor continua să vadă în ea doar un simplu instrument pe care îl exploatezi și apoi îl uiți, asemenea unei schelării sau unei proteze incomode.

Numai prin deturnarea instrumentului, prin vicierea și perturbarea funcționării postului de televiziune au inventat Vostell și Nam June Paik arta video în anii 1960. Mai dificil și mai complicat este astăzi statutul computerului, el apărând ca un instrument eficace, dar care impune anumite constrângeri, lăsându-se cu greu deturnat – poate doar în combinație cu alte media și alte discipline susceptibile de a corija, de a domestici aspectul uneori prea academic al imagisticii digitale.

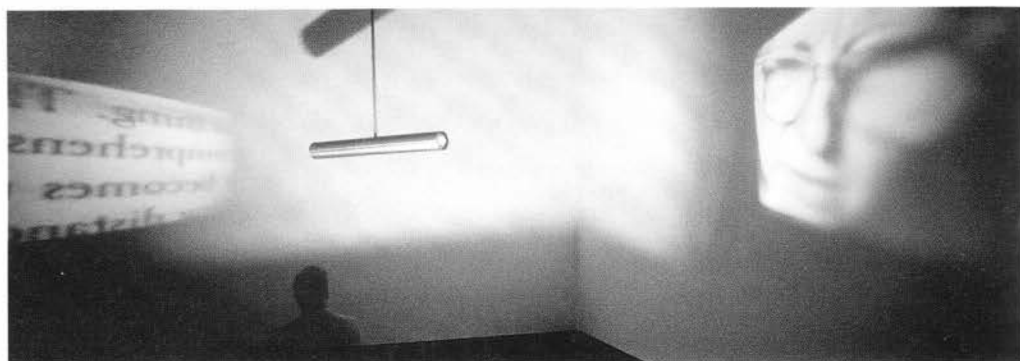
O problemă complicată, așadar. Cu atât mai mult cu cât, în plan secund, se pare că suntem pe cale să asistăm la o adevărată mutație de civilizație. Televizorul și computerul – generatoare a două principale forme de artă pe care le vom evoca pe tot parcursul acestei lucrări (arta video și arta pe computer) – au invadat căminele și fac de acum parte din peisajul familiar unei mari părți a omenirii.

O altă revoluție a început recent și riscă să modifice și mai mult raporturile noastre tradiționale cu lumea: revoluția lumilor virtuale, imaginea numită de sinteză, interactivitatea, participarea spectatorului, realizarea unei lumi de senzații sintetice, totul contribuind la crearea de universuri artificiale care ne fac să credem că ar putea, în viitor, să concureze, ba chiar „să înlocuiască" vechile noastre modalități de percepție. Raportarea noastră la real, relațiile pe care le întreținem de milenii cu vechea noastră planetă riscă să se clatine, lumea imaginii și universurile artificiale fiind pe cale să devină preponderente.

Tehnologiile numite de comunicare, care se dezvoltă într-un ritm amețitor și au devenit o miză economică și politică mondială de prim-plan, servesc ele însele drept suport pentru noi forme de artă,

Gary Hill, *Beacon*, instalație video, 1990. Tub din aluminiu, 2 monitoare video modificate, lentilă de proiecție, motor, difuzoare.

axate și mai mult pe societate și pe mijloacele de comunicare în masă (arta sociologică, arta pe NET, muzee virtuale, rețele etc), realizând, în sensul literal al termenului, viziunea lui Marshall McLuhan de la sfârșitul anilor 1960: faimosul „sat global". Sat pe care putem de aici înainte să ni-l imaginăm extins și la alte planete decât a noastră.



Însuși statutul imaginii pare să se fi schimbat, să se fi amplificat concomitent cu perturbarea relației, a senzației de realitate care ne leagă de lumea perceptibilă. În mod cert, imaginea a constituit întotdeauna un loc intens de manipulare și de reflecție. Disputa violentă care îi opunea, în Bizanțul secolului al VII-lea, pe partizanii și pe detractorii imaginii este menită să ne reamintească acest lucru. Secolul al XX-lea n-a inventat, așadar, nici strania forță de persuasiune a imaginii (de care religia și puterea politică au uzat și abuzat mereu), nici suspiciunea pe care realismul imaginii ne îndeamnă să o nutrim față de lumea care ne înconjoară. Noutatea constă fără îndoială în extinderea formidabilă a acestei manipulări și în întărirea puterii unui sistem de reprezentare care se infiltrează acum în toate actele vieții cotidiene, și chiar în creierele și afectele noastre.

Noile dispozitive tehnice funcționează după modelul rețelelor, ca niște ramificații invizibile și foarte eficiente. Nicicând metafora pânzei (a acelei capcane sau a acelui savant dispozitiv care este pânza de păianjen) nu va fi fost atât de potrivită. Pentru că noile dispozitive tehnice se confundă frecvent cu ceea ce vehiculează (senzație,

materie, organ sau obiect): ele nu mai sunt, de acum înainte, de ordinul reperabilului.

Ameliorarea, în ultimele decenii, a unor dispozitive tehnice altădată foarte greoaie a avut un rol considerabil pentru artiști; dezvoltarea aparatului video ușor, apariția computerelor personale, mai lesne de mânuit, accesibile unui public mai larg, au facilitat incontestabil accesul la mașini. Secolul al XIX-lea a fost secolul mașinilor grele și pe care le-am putea califica drept foarte „fizice". Sunt mașinile industriale care au modelat pe atunci în chip profund peisajul. Secolul al XX-lea inaugurează, în schimb, era microprocesoarelor, a miniaturizării, a caracterului „compact" al informațiilor pe care le stocăm și le conservăm în bănci de date invizibile. O mare parte a acestor dispozitive nu mai este accesibilă cu ochiul liber. Această miniaturizare este însoțită de o accelerare vertiginoasă a prelucrării datelor. Inteligența artificială secondează și anticipează de acum înainte activitatea omului. Puterea de calcul a mașinilor permite o transformare și o autotransformare accelerată a lumii imaginilor.

Aceste imagini care constituie textura reprezentativă a vieții noastre sunt din ce în ce mai programate, generate, calculate și construite de la un capăt la altul. E lesne de înțeles puterea celor care se află la originea lor. Așa cum bine a văzut Jean Baudrillard, lumea este redusă astăzi la propriul ei simulacru. „Realul" dindărătul acestuia pare să se dizolve și să se estompeze; lumile virtuale se impun ca fiind mai „adevărate" decât natura. Furnizând, prin intermediul roboticii, modele de acțiune și de comportament artificiale din ce în ce mai eficiente, tehnologiile sunt, oare, pe cale să modeleze toate sistemele noastre de reprezentare și să ne influențeze, în consecință, comportamentele și acțiunile? Întrebarea rămâne deschisă.

În fața acestei eficiențe, dar și a ansamblului de constrângeri de toate felurile pe care le generează tehnica, artiștii au adoptat multă vreme o atitudine refractară, de circumspecție și de refuz. Arta video a fost, cel puțin la începuturile ei, o artă violent contestatară, răzvrătită. Abia în urma mișcării Fluxus (cu artiști ca Vostell, Paik, Maciunas sau

Beuys), arta video va face primii săi pași în Germania și America anilor 1960. Creațiile video realizate de femei se vor dezvolta în anii 1970, în jurul mișcărilor feministe.

Puternic dependente de tehnologie, dar și plasate într-un context mondial în care arta poartă din ce în ce mai mult ștampila „marfă", producțiile artistice ale trecerii de la mileniul al II-lea la mileniul al III-lea par a fi, în ansamblul lor, mai „reprezentative" pentru epoca lor și mai puțin contestatare. Cu atât mai mult cu cât, atunci când apar critici sau contestări, ele sunt imediat tălmăcite și răstălmăcite de instituțiile și de piața de artă.

Domeniul pe care îl studiem aici (arta video, arta pe computer, instalații multimedia, imagistică digitală, lumi virtuale și interactivitate, CD-Rom-uri, rețele și artă pe NET) ne va ajuta să parcurgem ansamblul tehnologiilor de vârf care au marcat cea de a doua jumătate a secolului al XX-lea, arta video făcându-și apariția în anii 1960, iar arta pe computer (urmată mai târziu de imaginea 3D) în cursul anilor 1970. Dar ne vom întâlni totodată cu un segment din istoria artei de după al doilea război mondial, în mod special cu inventarea happening-ului, cu așa-numita performanță *(performance)* și cu apariția instalației. Aceste structuri diverse marchează, într-adevăr, foarte puternic arta video și se impun astăzi din ce în ce mai mult în artele multimedia.

Arta video și arta pe computer provin din două tehnici distincte și s-au dezvoltat mai întâi independent. Foarte repede, însă, au ajuns să se completeze. De aici – proliferarea, începând din primii ani ai ultimului deceniu, a unor producții hibride, compuse din imagini provenite din surse diferite (analogice, digitale) și despre care nu știi întotdeauna (în final) care le este proveniența exactă.

Granița este din ce în ce mai mobilă între diversele arte – pictură, sculptură, instalații, fotografie, performanță etc. Toate intră în contact cu noile tehnologii și se hrănesc din ele. Aceste modificări structurale au fost însoțite de o redefinire a însuși conceptului de artă, el putând să se anihileze până la a „întâlni viața", să se transforme în artă sociologică sau să împrumute căile contestării și ale luptei politice. Sectorul video militant a fost, în acest sens, foarte

important și mulți artiști au făcut din video un instrument al luptei lor. Artistele feministe au fost foarte reprezentative pentru acest curent, iar femeile sunt astăzi în mod special active în câmpul artelor tehnologice.

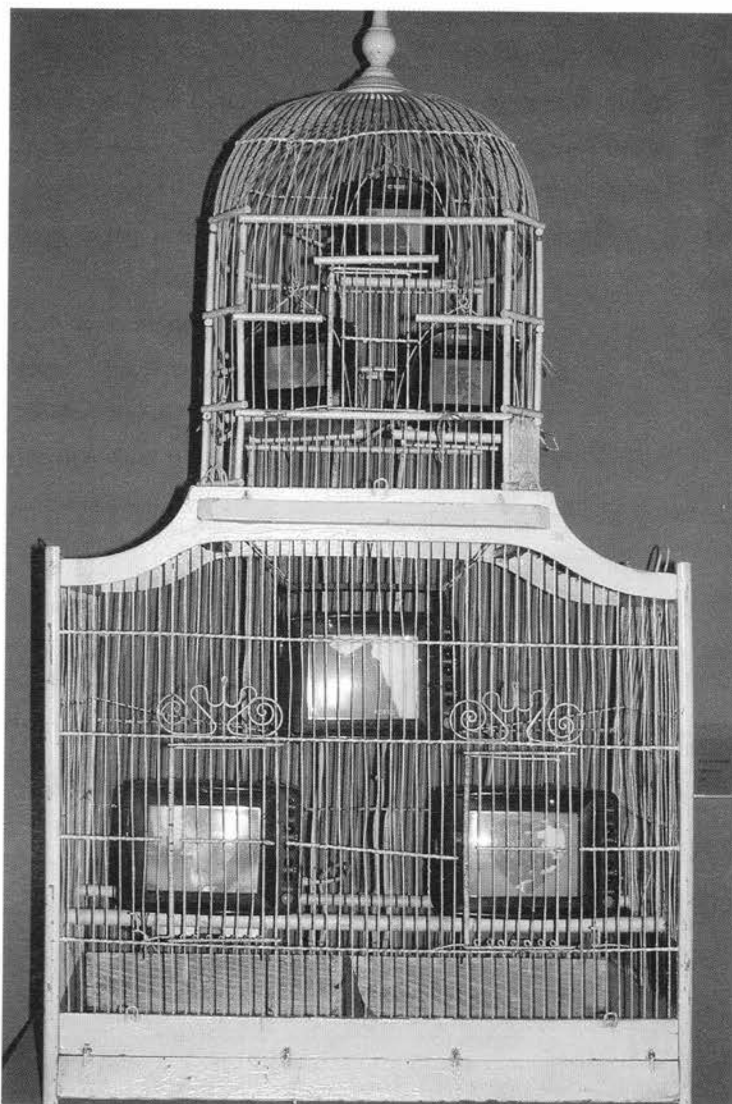
Dar nu numai artele plastice au cunoscut invazia noilor tehnologii; celelalte arte (cinematografie, dans, teatru, muzică, arhitectură și fotografie) apelează din ce în ce mai mult la aceste instrumente noi. Nu vom spune aici decât puține lucruri despre domeniul vast al muzicii, dar vom examina cum au fost transformate, prin aportul tehnologiilor de vârf, arhitectura, fotografia, cinematograful, dansul și teatrul (luate în considerare în dimensiunea lor „plastică" și „estetică").

Procesul de difuzare a lucrărilor a fost, și el, profund modificat. Modalitățile tradiționale de prezentare a operei de artă (muzee și galerii) sunt modificate de apariția unor muzee și galerii virtuale. Multe lucrări ale artiștilor (vechi și moderni) pot fi acum consultate pe Internet sau pe borne interactive (chiar în spațiul muzeului). Site-urile artiștilor se înmulțesc, favorizând prezentarea unei activități în evoluția ei permanentă. Artiștii produc acum lucrări specifice, concepute anume pentru a fi imprimate pe CD-Rom și distribuite în rețele. Modul de a face publice lucrările este în continuă schimbare și acționează asupra naturii, conținutului și structurii producțiilor artistice. Acestea își reduc greutatea, traversează cu ușurință toate granițele, pot fi expuse în timp real în diverse colțuri ale planetei. Ubicuitatea este, de acum înainte, regulă.

Așa stând lucrurile, opera de artă se inserează în urzeala a ceea ce numim „rețele", aceste căi de comunicare a informației, care trec acum prin sateliți, cabluri, antene parabolice, fibre optice, și care împânzesc planeta, ca o plasă cu ramificații multiple. Care poate fi impactul acestor noi producții, gândite direct pentru „pânză", imateriale și „nelocalizate" pentru că sunt localizate „pretutindeni"? Totul se petrece ca și cum imaginea însăși ar pierde ceea ce constituia altădată carnea ei, pigmenții, textura, densitatea ei. Imaginea devine fantomă. Codul triumfă. Protezele ne invadează cotidianul.

BIBLIOGRAFIE

Walter Benjamin, „L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique", în *Œuvres*, III, Paris, Gallimard, 2000. Marshall McLuhan, *Pour comprendre les media*, Paris, Éditions du Seuil, 1968. Abraham Moles, *Art et ordinateur*, Paris, Casterman, 1970; ediție revăzută, Paris, Blusson, 1990. *Electra. L'Électricité et l'électronique dans l'art au xx^e siècle*, catalog de expoziție, Paris, MAM, 1983. Jean-François Lyotard, *les Immatériaux*, album, Paris, Centre Georges Pompidou / CCI,



Nam June Paik, *Cage in Cage*, 1984. Colivie de păsări, televizor care funcționează, benzi video ale autorului.

1985. Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Bordas, 1994; Larousse, 2004. Louise Poissant (ediție îngrijită de), *Esthétique des arts médiatiques*, vol. 1 și 2, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1995. Louise Poissant (ediție îngrijită de), *Dictionnaire des arts médiatiques*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1996. Michaël Rush, *les Nouveaux Médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2000.

***Synesthésie*, revistă de artă on line** (www.synesthesie.com)
La inițiativa Annei-Marie Morice și a unor profesioniști ai presei scrise și audiovizuale, site-ul debutează în 1995, sub forma unei reviste electronice. – Introducerea unui conținut cultural și artistic pe Internet a fost, de la început, ambiția revistei *Synesthésie*. Site-ul expune și dezvoltă o analiză originală a creației contemporane, a mizelor ei estetice, asociative și sociale, înscriindu-le în perspectiva dezvoltării rețelelor digitale. Autorii sunt profesioniști, critici de artă, universitari, scriitori, sociologi, filozofi și artiști. Alături de opere de anvergură internațională, *Synesthésie* prezintă deopotrivă demersurile unor artiști mai tineri și se dorește a fi creuzetul tuturor experimentelor. Fiecare număr tematic poate fi accesat pe site și face obiectul unui design specific. Un Centru de Artă Virtuală (CAV) a fost instalat pe site în 2002. Site-ul mai cuprinde o agendă internațională de artă contemporană cu posibilități de cercetări aprofundate. – Printre evenimentele realizate pe Internet: Odor, eau d'or, eau dort (site realizat în timpul Bienalei de la Veneția în 1997 în Pavilionul francez), Effet de Serre (realizat împreună cu Mission Livre a Consiliului general din Seine Saint-Denis în 1999), Identités multiples (nr. 9, realizat cu prilejul expoziției „Le Temps déborde", 2000), Signes extérieurs (nr. 15 al revistei, realizat în parteneriat cu Bienala Art Grandeur nature, 2004).

Arta pe computer și arta video apar ca urmare a două tehnici ale căror scop și miză nu au avut, la început, absolut nimic de-a face cu câmpul artei. Computerul este o mașină care ne permite să gestionăm informații și date în mod logic, rațional și cu maximum de eficacitate. Televizorul este un instrument de comunicare care, adăugând sunetului imaginea, sporește și prelungește un proces de difuzare și amplificare a informației, practicat deja de radio. Premisele computerului și ale televiziunii se conturează de prin anii 1920, dar aplicațiile tehnice ale acestor două invenții se dezvoltă în mod esențial după al doilea război mondial. Artiștii vor apela la aceste instrumente atunci când vor fi lansate pe piață, și vom asista la o dezvoltare oarecum paralelă a artei pe computer și a artei video, fără a putea spune cu certitudine căreia dintre ele îi revine, în raport cu cealaltă, anterioritatea cronologică.

Trebuie, totuși, să notăm că există o diferență majoră între televiziune, care cunoaște destul de repede o dezvoltare de masă, și computer, mai greoi din punct de vedere tehnic, mai costisitor, și care își face inițial apariția în școlile de artă, în universități și în centre de cercetare înainte de a ajunge, la sfârșitul anilor 1980, la îndemâna unui public mai numeros. Actuala dezvoltare a computerului personal și a camescopului digital pune la îndemâna tuturor producerea și mixajul sunetului, imaginii și textului. O asemenea revoluție este, cu siguranță, considerabilă și, în mod evident, nu putem măsura încă toate consecințele acestui eveniment.

Câteva date

1848. Babbage concepe, la Londra, „Moulin" (Moara), mașină de calculat cu cartele perforate, „strămoșul" computerului.

1923. Inventarea tubului catodic.

1926. Prezentarea unui aparat de televiziune (Baird, Marea Britanie).

1936. Primul emițător de televiziune.

1937. Howard Aïken concepe o mașină de calculat electronică.

1940. Primele experiențe de televiziune color.

1943. Este pus la punct computerul Colossus (Marea Britanie).

1946. ENIAC, primul calculator electronic (Statele Unite).

1949. Prima probă grafică ieșită dintr-un computer digital (MIT, Statele Unite ale Americii).

1950. Primul computer cuplat la un tub catodic.

1958. Computerele sunt dotate cu dispozitive interactive.

1963. Sinteză a imaginii: primele programe grafice (Ivan Sutherland).

1965. Sony introduce pe piața americană primul material video 1/2 inch alb-negru.

Evoluția computerului

„Un computer: este un sistem care prelucrează «elemente de informare», materializându-le prin semne (cifre, caractere alfabetice, simboluri) într-o ordine dată [...]. Treaba computerului constă în a face să treacă elementele dintr-un registru în altul, după ce le-a supus unor operațiuni."
Abraham Moles

Primele computere apar în cursul anilor 1940. Ele au fost precedate de calculatoare și de mașini de calculat, a căror origine e foarte veche. Pascal construiește în 1643 o mașină („Pascaline"), menită să reorganizeze gestionarea finanțelor în Bretagne. Această mașinărie face adunări și scăderi și poate converti dintr-una în alta diversele monede ale epocii. Secolul al XIX-lea vede mai întâi apariția mașinii lui Babbage, care execută calcule aritmetice și logice complexe. Tehnologia sa foarte rudimentară nu ne îngăduie totuși să o considerăm drept adevăratul strămoș al computerului. Vin apoi mașinile mecanografice (pe bază de cartele perforate), foarte specializate și necesitând o îndelungă programare. În anii 1930 se construiesc primele calculatoare, mai întâi electromecanice și apoi electronice. Primul calculator în întregime electronic este ENIAC, care se înscrie pe linia mașinilor mecanografice. Curând, se vor realiza mașini „cu program înregistrat", dotate cu o memorie ce poate conține atât programele, cât și datele de gestionat.
Computerul (sau mașina de calculat) are un organ de calcul (unitate aritmetică și logică), o memorie centrală (depozit de programe și date de prelucrat), componente de intrare și de ieșire (periferice, pentru a permite contactul cu omul și cu mediul înconjurător). O unitate de comandă (sau ceas intern) permite reglarea ansamblului. Computerul prelucrează la început informații numerice. Se produce o adevărată revoluție în momentul în care se constată că orice tip de informație poate fi tradusă în cifre. Computerul (în engleză, *data processing machine*) devine din acel moment un instrument de prelucrare universal.
Termenul de computer apare în 1956. Istoria computerului este apoi cea a unei lungi serii de ameliorări vizând capacitatea de memorizare (stocare a informației), limbajele de programare,

miniaturizarea, rapiditatea prelucrării datelor, posibilitatea unor răspunsuri în „timp real" etc. Sunt propuse utilizatorului mașinării din ce în ce mai complexe, dar și din ce în ce mai performante și ușor manevrabile din punct de vedere ergonomic. Masivitatea tehnică cedează în fața facilității de mânuire.

Apariția artei pe computer

„Imaginea științifică - tehnică, medicală, geografică - se află [...] la originea a ceea ce numim aici artă pe calculator..."
Abraham Moles

Cum este întotdeauna cazul în tehnologiile de vârf – pretențioase atât din punctul de vedere al investiției științifice, cât și din cel al investiției financiare –, imaginea digitală s-a dezvoltat mai întâi într-un context industrial și în departamentele de cercetare ale unor mari firme internaționale, de pildă aeronautice (ca Boeing), grupuri de telecomunicații (Bell) sau în laboratoare medicale. Aceste cercetări vizează, de fiecare dată, aplicații tehnice speciale: învățarea unor metode de zbor pentru avioane, transmiterea informației (și a imaginilor) într-un răstimp accelerat și cu un cost cât mai mic, imagistica medicală și construirea unor roboți care să permită efectuarea de operații chirurgicale la distanță etc. Abia într-o a doua fază, mașinile și tehnicile sunt puse la dispoziția artiștilor.

Apelul la artiști profesioniști permite de multe ori unor firme industriale să obțină un fel de cauțiune estetică și culturală. Munca pictorilor și artiștilor infografiști poate servi astfel pentru a pune în valoare cercetări pur tehnice și foarte îndepărtate de marele public. Experimentele artiștilor, încercările și erorile lor în mânuirea acestor procedee pot, în plus și în unele cazuri, să impulsioneze progresul cercetărilor pur tehnice. Unele întreprinderi se înconjoară de asemenea artiști, cărora le dau mână liberă, știind prea bine că ideile creatoare ale acestor artiști, practicate într-o manieră mai liberă și aleatorie, le vor aduce, la rândul lor, beneficii.

În sfârșit, câteva universități au dezvoltat foarte repede laboratoare pluridisciplinare (de exemplu MIT, Massachusetts Institute of Technology), permițând artiștilor și tehnicienilor să lucreze împreună. Arta pe computer propriu-zisă este astfel precedată de o „preistorie"

a domeniului, în timpul căreia tehnicienii se dedau la tot felul de tatonări, de încercări, și încep să descopere posibilitățile grafice ale instrumentului. Primele lucrări obținute cu ajutorul unui tub cu raze catodice și a unei mașini de calcul analogice, *Electronic Abstractions* de Ben Lapovsky, văd lumina zilei în 1952. Herbert Franke va obține cu aceeași tehnologie, în 1956, efecte „gotice", iar Dick Land mizează pe contrastele luminoase. Unii artiști se folosesc de mașină ca de un instrument ce le permite să creeze forme pe care le reiau apoi cu mijloace tradiționale – picturi, mobile etc. Primele imagini de sinteză realizate pe computer văd lumina zilei în Germania anului 1960 (Kurt Alsleben, William A. Fetter).

Abia către 1965, o dată cu lucrările unor pionieri ca Frieder Nake, Georg Nees și Michael Noll, putem începe cu adevărat să vorbim despre cercetări estetice efectuate cu ajutorul și suportul computerului.

De altminteri, toți vor insista, în epocă, asupra dimensiunii „experimentale" a lucrărilor lor. Inginer la Bell, Michael Noll (*Gaussian-Quadratic,* 1963) inaugurează o operă puternic marcată de rigoarea domeniului.

Primele mașini de desenat sau mese de desen automatice apar în jurul anului 1965. Alcătuite dintr-o planșetă orizontală pe care se află fixată coala de hârtie, ele sunt dotate cu un cărucior care parcurge suprafața. Computerul controlează mișcările căruciorului, fixează coordonatele alese, „penița" sau acul grafic intrând în acțiune la ordinele mașinii. Ele nu îngăduie la început decât realizarea unor desene liniare. Înțelegem astfel că primele opere realizate pe computer poartă tripla pecete a rigorii, a geometrismului și a minimalismului: caracteristici ce sunt, din pornire, ale instrumentului și care atrag atenția artiștilor tocmai înspre cercetarea acestei rigori.

Linia! Este exact ceea ce o va interesa pe Vera Molnar, a cărei operă anterioară se înrudește deja prin rigoare cu ceea ce va expune ulterior. Cu atât mai mult cu cât utilizarea imprimantei și a stiletului sau creionului electronic înlesnește toate curbele și mlădierile contururilor. Unele imprimante, prevăzute cu rulouri de hârtie care

Paletă grafică

Dispozitiv grafic alcătuit dintr-o stație de lucru legată la un computer. Paleta grafică a fost foarte mult utilizată în anii 1980.

„Metoda mea actuală constă într-un du-te-vino între planșeta de desen și imprimantă. Corectez pas cu pas programul în funcție de schițele realizate manual și, din nou, corectez aceste versiuni inițiale în funcție de unele descoperiri întâmplătoare fericite. Este o confruntare între un program care produce adesea sălbatic și o mână care are tendința de a civiliza excesele." (Vera Molnar)

pot fi secționate, vor îngădui chiar realizarea unor lungi rulouri de desene sau de „scriituri".

Vor urma consolele grafice, care utilizează ecranul televizorului, și programe ce permit o redare mai realistă (peisaj văzut din avion, reflexe, transparență, incidențe luminoase etc). Un progres considerabil se va realiza o dată cu întrebuințarea cartelelor grafice, care permit desenul în „timp real", traiectoria urmând întocmai gestul. Cât despre realism, el este determinat de abundența și precizia detaliilor, a texturilor și a modelizării luminii. Studiile asupra mișcării vor constitui mai târziu un suport decisiv pentru redarea realistă.

Confruntate rapid cu rezistența manifestată față de mașini și tehnologie – cu această întrebare obsedantă: „este mașina în stare să facă artă?" (ne-am întrebat, oare, dacă „pensulele pot face artă?") –, se organizează primele expoziții dedicate relațiilor dintre artă și computer. În 1965, Howard Wise Gallery prezintă, la New York, „Computer-Generated Pictures", considerată ca prima expoziție de artă informatică, cu lucrări de Noll și de Bela Julesz. Ceva mai înainte, galeria Niedlich din Stuttgart a prezentat lucrările lui Noll și Nees. Vor avea loc curând alte expoziții, cum ar fi „Computer Gravure", la New York, sau „Cybernetic Serendipity", la Londra.

La Hanovra, în 1970, se deschide expoziția „Komputerkunst" („Artă și computer"). Richard Raymond prezintă aici un nou procedeu de difuzare *(time sharing)*: cu ajutorul unui telegraf și al unui telefon, el intră în contact cu computerul de la General Electric din Los Angeles și poate astfel difuza conținutul de fișiere al acestuia. E vorba, în fond, de prima demonstrație – între Hanovra și Los Angeles – a ceea ce va fi cunoscut mai târziu sub numele de „rețea".

În anii 1970, grupurile cu cele mai importante realizări în acest domeniu sunt Computer Art Society (Londra), Computer Technique Group (Japonia), Compro Division US (Statele Unite). Sunt puse la punct o serie de mașini de desenat. Bienala de Artă de la Veneția, din 1970, oferă un spațiu generos lucrărilor care se bazează

pe computer. Europa de Est, America Latină intră și ele în cursă. Cercetările pe computer cuceresc foarte curând arta internațională.

O bază matematică

„Pătratul [...] cu toată soliditatea lui, dreapta care nu e tulburată de nici o relativitate, și curba care formează în fiecare punct al ei o dreaptă; toate aceste realități, care în aparență nu au nimic de-a face cu viața cotidiană a omului, sunt [...] de o importanță primordială."
Max Bill, 1949

O pleiadă de artiști începe să lucreze cu ajutorul computerului: Manfred Mohr, Torsten Ridell, Michael Noll, Vera Molnar, François Morellet etc. Toate aceste cercetări se fac în Europa (Ungaria, Austria, Elveția, Germania, Franța) pe fondul unei renașteri a teoriilor lui Pitagora. Acest gânditor al Antichității grecești considera că universul este întemeiat pe o armătură matematică. Esteticile constructiviste și formaliste de la începutul secolului al XX-lea au încurajat o reactivare a acestor teorii. Lucrările lui Matyla Ghyka, *Estetica proporțiilor* (1927), *Numărul de aur* (1931), cea a lui van Doesburg, *Compoziție aritmetică* (1930), sau a lui Vantongerloo, *Arta și viitorul ei* (1924), influențează astfel generații întregi de artiști (Bauhaus, De Stijl etc). În fine, nu trebuie neglijat rolul jucat de învățământul artelor decorative, care apelează din plin la manuale și repertorii de motive sau frize ușor de reprodus și, prin urmare, ușor de formalizat și de matematizat. Aceste teorii vor fi curând înlocuite de cele ale lui Max Bill (*Gândire matematică în arta timpurilor noastre* [1949]), ale cărui vederi operaționale și funcționaliste pregătesc terenul pentru arta deceniilor următoare. Artiștii care folosesc computerul încep prin a mânui mai degrabă concepte decât imagini, prin a aplica rețete și coduri grafice sau matematice. Mașina nu face decât să accentueze și să amplifice o mișcare anticipată deja în mare măsură de plasticieni.
Unii vor încerca mai întâi să „simuleze" mașina, imitând procedurile acesteia și mișcându-se în interiorul unui sistem de date (și de „interdicții") dintre cele mai stricte. Procedurile de investigare științifică năvălesc puțin câte puțin în câmpul artei. Observăm acest

Nicolas **Schöffer**

Născut la Kalocsa (Ungaria) în 1912, mort la Paris în 1992.

„De aici înainte, vizualul și sonorul nu mai pot fi despărțite în mod clar și decisiv. A apărut computerul, care ne conduce spre această percepere și această creație sintetică și totală ce apare în mod limpede ca fiind stadiul actual și mai ales viitor al creativității umane."

Cunoscut pentru lucrarea sa *Tours cybernétiques* (Paris, Liège), Nicolas Schöffer a fost unul dintre primii artiști care au conștientizat importanța mutațiilor pe care le antrenează apariția computerelor. Apărător fervent al ciberneticii, adept al creării unei arte totale, situate la confluența artelor plastice, dar și a artelor sonore și a artelor scenei, el a făcut legătura între artă și tehnologiile de vârf. Realizarea, în 1956, a faimoasei sale sculpturi cibernetice, *Cysp 1*, a făcut vâlvă. Mașinărie înaltă, alcătuită din piese și dispozitive în unghiuri drepte, această sculptură comporta un creier electronic ce permitea punerea în mișcare a diverselor ei piese. Dotată cu microfoane și ochi fotoelectrici, *Cysp 1* reacționa la stimuli proveniți din lumea exterioară (zgomote, vorbe, bătăi din palme sau din picioare etc). Această operă a fost piesa centrală a unui balet cu același nume, montat de Maurice Béjart la Marsilia, în 1956. Nicolas Schöffer își va axa cercetările pe universul spectacolelor, colaborând cu muzicieni ca Pierre Henry sau dansatori precum Alwin Nikolais și Carolyn Carlson (*Kyldex 1*, 1973). În anii 1980, recurgând la suprapuneri și permutări de figuri, el realizează o serie de lucrări grafice cu ajutorul computerului *(Chorégraphics; Ordigraphics)*.

CÂTEVA LUCRĂRI

Cysp 1, 1956. *Kyldex 1*, spectacol cibernetic experimental, Opera din Hamburg, 1973. *Chorégraphics*, *Ordigraphics*, 1988–1989.

BIBLIOGRAFIE

Entretiens avec Nicolas Schöffer, Paris, Belfond, 1971.
Nicolas Schöffer, *la Ville cybernétique*, Paris, Denoël-Gonthier, 1972.

lucru în mod special la Vera Molnar, între 1960 și 1968.
Este de ajuns să considerăm planul imaginii ca o tramă definită prin două axe (orizontală și verticală); fiecare punct al imaginii este, în acest caz, dotat cu coordonate (x și y) cărora li se pot atribui valori diferite și care pot fi făcute să varieze într-un mod sistematic (Vera Molnar, *Lent mouvement giratoire,* 1957; *Structure à partir de la lettre N,* 1961).
Influențate de *Gestalttheorie,* ca și de estetica funcționalistă de la Bauhaus, lucrările promotorilor artei pe computer (Michael Voll, Manfred Mohr, Zaijec, Vilder, Palumbo, Vera Molnar etc) poartă pecetea rigorismului. „Forme cinstite", simplitate geometrică, abstracționism, minimalism: acestea sunt caracteristicile epocii. Se înțelege de ce artiștii participanți la curentul *op art* (sau „artă optică") au recurs la ajutorul computerului. Multe din lucrările *op art* se bazează, într-adevăr, pe calcule geometrice și beneficiază de cercetări care au devenit posibile numai prin tratarea mecanică a imaginii. Vasarely, Sato și mulți alții multiplică grilele, tramele, efectele de moaraj. Cât despre Herbert W. Franke, el practică imbricațiile de forme sferice (*Computer Graphics,* 1969). Sugerând „estetica informațională" a lui Abraham Moles („formele cele mai simple și mai eficiente sunt în același timp cele mai frumoase"), Georg Nees realizează în anii 1970 lucrări grafice pe computer *(Computer Graphics)* bazate pe forme simple, economice. Forme redistribuite după legile perspectivei clasice, pentru ca spectatorul să poată juca un rol dinamic în chiar procesul de construire a imaginii. Multiplicare de matrice formale. Diseminare și variație exersate pe cub, cuburile deplasându-se pe nesimțite până la a se amesteca unele cu altele, intersectându-și liniile (lizibile prin transparență). Alte cuburi, alte supraimprimări în lucrările lui Frieder Nake, care s-a exersat în prelucrarea volutelor și a curbelor. Este epoca în care *Mona Lisa* a lui Leonardo da Vinci este pentru prima dată transpusă digital (Philip Peterson, *Mona by the Numbers, computer graphic,* 1965). Lucrările Lillianei Schwartz (*Pixillation,* 1970) sunt de aceeași sorginte.

Vera **Molnar**

Născută la Budapesta în 1924. Trăiește la Paris.

„Linii imateriale ivite pe un ecran; nu sunt linii adevărate, ci o suită de puncte luminoase și scânteietoare."

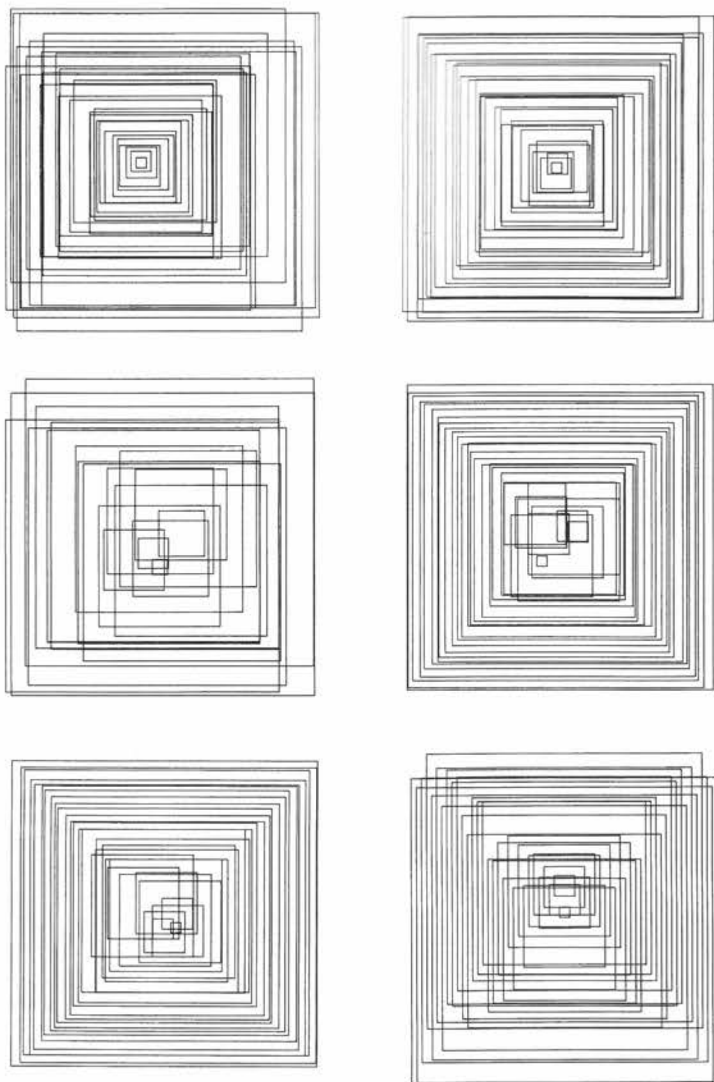
Promotoare a artei pe computer, cofondatoare a GRAV (Groupe de recherche d'art visuel) în 1960, Vera Molnar folosește computerul începând din 1968. Marcată de estetica funcționalistă a grupului Bauhaus și de rigoarea constructivismului mai mult decât de jocurile optice ale cinetismului, ea este încă de la început interesată de posibilitățile mașinii. Apropiată de minimalism, abstract și geometric, opera Verei Molnar se pretează în mod particular la desenul pe computer. O seamă de forme minimale (cerc, pătrat...) sunt organizate în serii. Vera Molnar mizează astfel pe infinitatea variațiilor pe care o permite interferența mai multor parametri foarte simpli. Întretăiere de linii ori de suprafețe, variații de culoare, deplasări progresive ale unei linii în interiorul unui ansamblu etc.
Fascinată de grafia scrisorilor pe care i le trimitea mama ei, Vera Molnar ajunge să-i simuleze scrisul (*Lettres de ma mère*, 1981–1990): „Îmi scriu, simulez pentru mine însămi – pe calculator – literele ei gotic-isterice." Ordine și dezordine, echilibru și dezechilibru, compunere și descompunere. Scrisul „isteric" este deviat aici spre dreapta, ceea ce nu corespunde nici unei compoziții clasice. Dar Vera Molnar accentuează crescendo-ul dezordonat al liniilor, sporindu-le progresiv. Liniile vin să reia și să respecte dezordinea traseelor anterioare. Totul sfârșește prin a crea o ordine, o ritmică. Alternând penița imprimantei, traiectoria imprimantei și simularea manuală a scrisului mamei sale, ea intercalează liniile între ele, le face să se încalece și perturbă ansamblul.

CÂTEVA LUCRĂRI

Structures de quadrilatères, 1986. *Comment faire sortir le carré de ses gonds*, 1988. *Lettres de ma mère*, 1981–1990.

BIBLIOGRAFIE

Vera Molnar, „La main et le programme. Hommage à Dürer, 1948–1992", în *Images numériques, l'aventure du regard*, Școala regională de arte frumoase din Rennes, 1997. *Vera Molnar. Inventaire, 1946–1999*, Ladenburg, Preysing Verlag, 1999. *Vera Molnar*, Muzeul din Grenoble, colecție „ReConnaître", 2001.



30 de pătrate non-concentrice, *1974*

Șase momente, șase variațiuni în jurul aceleiași lucrări. O încastrare de pătrate centrate și descentrate. Vera Molnar îndrăgește în mod special pătratul pentru perfecțiunea și simplitatea sa. Încastrarea se face printr-o descreștere regulată a dimensiunii pătratelor. Dar, în loc să fie centrate pe axa figurii de pornire, pătratele adăugate sunt descentrate, deplasate, spre stânga, spre dreapta, în sus sau în jos. Această descentrare, care se realizează în interiorul unor limite anumite (nu e nici prea mare, nici prea mică), este aleatorie. Figura se îmbogățește astfel prin ea însăși, câștigă în complexitate.

„Îndată ce un pictor se folosește de un computer, imaginea rezultată încetează de a fi o grămadă de forme și de culori necunoscute sau prost definite, pentru a deveni o matrice a mii de puncte distincte, discontinue, cuantificate. Poziția în spațiu și valorile colorimetrice ale acestor mii de puncte sunt perfect definite și numerizate. Pictorul exercită astfel un control asupra fiecăruia, el poate modifica în orice clipă valoarea unuia, a mai multora sau a tuturor. Poate face astfel să apară pe ecrane nenumărate aproximări succesive: schițe, ca să folosim termenul consacrat de istoria artei. Înaintând cu pași mici, el poate decanta cu mare finețe imaginea visurilor sale." (Vera Molnar)

Ordine, dezordine, variații și contraste

„Am realizat o serie de studii în care dezordinea sporește mereu, mergând atât de departe încât structura fundamentală regulată dispare cu totul. Pentru a vedea «cât voi putea merge prea departe» (Cocteau), mi-am oferit o hoinăreală vizuală între ordine și haos."
Vera Molnar

Bazându-se pe gestionarea riguroasă a unui cod și a unui program, imaginea digitală este exemplul clar al imaginii ce poate fi controlată de la un capăt la altul. Nu s-au înșelat deloc artiștii care au mizat exact pe această rigoare. Poate fi totuși tentant să contezi pe posibilitățile de variație pentru a introduce – în chiar inima acestei regularități – o seamă de parametri care perturbă simetria sau ordinea controlată a unei imagini. Firește, această perturbare este, și ea, strict controlată. Dar constituie, în același timp, regulile unui interesant joc formal. Introducerea în interiorul unui patrulater, compus din 25 de patrulatere, ele însele compuse din alte patrulatere strict încastrate unele în altele, a unei cote de imprevizibil de 1% îi permite Verei Molnar (*1% de désordre*, 1976) să insiste ironic asupra caracterului implacabil al graficii pe computer.
O particularitate a acestor lucrări este caracterul lor deschis, indefinit. Din seria variațiunilor pe care le produce mașina, artistul alege, firește, una sau mai multe versiuni pe care le fixează și le permanentizează, acordându-le statutul de „opere". Sistemul nu rămâne, însă, mai puțin deschis și amețitor. Vera Molnar poate astfel evoca, pentru un program dat, cele 27 600 de versiuni ce pot fi obținute variind sistematic parametrii luați în considerare. Vom vorbi deci de o „artă permutațională", imaginea digitală permițând toate sistemele de variațiuni, iar operele prezentându-se dintr-o dată sub forma unor serii ale căror ocurențe pot rămâne toate virtuale; unele dintre ele pot fi apreciate ca „remarcabile" de către artist, imprimate pe un suport și conservate. În paralel cu cercetările asupra formelor, artiștii au recurs la studii sistematice asupra câmpurilor colorate. Jocuri cromatice, contraste simultane, relații între formă și culoare. Aceste studii

se bazează pe cunoștințe solide de psihofiziologie a percepției. Studiul jocurilor optice permite astfel animarea suprafețelor colorate. Jocurile de ambianță cinetică reprezintă primele forme a ceea ce va fi desemnat mai târziu sub termenul de „ambiente". Deceniile următoare vor apela, dimpotrivă, la forme mai complexe. Recursul la figurație, strălucirea culorii, utilizarea țesăturilor, simularea eclerajelor – puneri în scenă spațiale elaborate – vor deschide calea unei noi forme de realism, bazate pe folosirea sistematică de stereotipuri formale.

BIBLIOGRAFIE

Abraham Moles, *l'Art et l'ordinateur*, Paris, Casterman, 1970; ediție revăzută, Paris, Blusson, 1990. *IBM Informations*, nr. 13, 1975. Frank Malina, *Visual Art, Mathematics and Computers*, Oxford, Pergamon Press, 1979. *Ricerca e progettazione*, catalog pentru a 35-a Bienală internațională de la Veneția, 1970. *Manfred Mohr, Cubic Limit*, catalog, Paris, Galerie Weiller, 1975. *Roger Vilder*, catalog, Muzeul de artă contemporană din Montréal, 1975. „L'ordinateur", *Cahier Arts plastiques*, nr. 2, Festivalul de la La Rochelle, 1983. Pierre Lévy, „L'invention de l'ordinateur", în Michel Serres (ediție îngrijită de), *Éléments d'histoire des sciences*, Paris, Bordas, 1989. *Les Artistes hongrois et l'ordinateur*, catalog de expoziție, Lille, Fête de l'image, 1990. „Extrait de 100 000 milliards de lignes", în *Vera Molnar*, Crédac, Centrul de artă contemporană de la Ivry-sur-Seine, 1999. *Vera Molnar*, Muzeul din Grenoble, colecție „ReConnaître", 2001.

Apariția televiziunii și, în urma ei, a unei arte video

„– Credeți că arta video este sortită unei mari dezvoltări?
– Sunt convins de asta. Marcel Duchamp a făcut de toate în afară de video. El a clădit o ușă mare de intrare și o ușiță mică de ieșire. Această ușiță este arta video. Prin ea putem noi ieși din Marcel Duchamp."
Interviu cu Nam June Paik, realizat de Irmeline Lebeer, 1975.

Televiziunea este astăzi un mijloc de comunicare în masă, cu un ecou considerabil. Larga ei răspândire, rețeaua foarte densă pe care ajunge să o țească au schimbat în profunzime modul nostru de a trăi

și a gândi. Se înțelege că artiștii au luat repede în stăpânire acest instrument, elaborând ceea ce numim „artă video". Artă care cunoaște, la acest început al mileniului III, o dezvoltare și un succes crescând.
Primele analizoare de imagini apar în 1936, an în care a avut loc la Berlin, în timpul Jocurilor Olimpice, prima transmisie televizată importantă. Începând din 1941 (în Statele Unite) și din 1951 (în Europa), apar sistemele de difuzare care sunt astăzi în uz. Televiziunea în culori se naște în 1953 în Statele Unite (sistemul NTSC, urmat în 1966 de cele două sisteme PAL și SECAM). Imaginea video este o imagine transpusă într-un semnal electric. Această transpunere se efectuează punct cu punct și rezultă dintr-un baleiaj al liniilor, pare și impare, constituindu-se astfel o tramă întrețesută.
Acestor date, de ordin istoric, trebuie să le adăugăm o analiză a tatonărilor, tehnice dar și instituționale, care patronează nașterea artei video. Nu e deloc de ajuns să existe o tehnică pusă la punct; mai trebuie ca artiștii să aibă la dispoziție mașini și instrumente. Acest lucru se realizează cu un decalaj important de timp de la țară la țară. În fruntea ierarhiei pe plan tehnic, Statele Unite furnizează primele contingente de artiști video, care își vor impune pentru multă vreme întâietatea, înainte de a fi depășiți de artiștii japonezi și europeni.
Mari posturi de televiziune americane vor pune foarte repede la dispoziția artiștilor material și canale prin care pot să-și difuzeze operele pe o arie foarte întinsă. Din anii 1950, WGBH (post de televiziune din Boston) își deschide antenele pentru toate tipurile de experiment, și difuzează o serie intitulată „Jazz-images", unde muzica este însoțită de imagini electronice abstracte. KQED (rețea din San Francisco) inaugurează, în jurul anilor 1970, un centru național de experiment televizual. Este organizat un atelier care va atrage multe talente. Vor urma alte rețele și alte experiențe. Artiștii americani au avut deci șansa, spre deosebire de ceea ce se petrecea în Europa în aceeași perioadă, să beneficieze de un climat de lucru dintre cele mai favorabile. Arta video

americană ia avânt și lasă Europa multă vreme în urmă. În anii 1980, în Marea Britanie, instituții ca British Film Institute sau Greater London Council înlesnesc primele dezvoltări ale fenomenului video înainte ca Channel 4 să favorizeze experimentele.

Fluxus, Paik și Vostell: nașterea artei video

„Pe vremea aceea, tehnologia era absolut primitivă. Ne străduiam să deranjăm, în mod deliberat. Pe plan electronic, eu eram un rebel, jucam rolul unui scandalagiu."
Nam June Paik

Se cuvine să semnalăm, mai întâi, rolul jucat de Fluxus, mișcare fondată în Germania de George Maciunas în anii 1962–1964, precum și rolul de pionier jucat de câțiva inși de excepție ca Paik și Vostell, care au participat la Fluxus. Arta video apare în dublul context al experimentelor întreprinse, pe de o parte, în Statele Unite, de artiști ca Rauschenberg, Cage, Cunningham, David Tudor etc și, pe de altă parte, în Germania, în jurul grupului Fluxus, care va reuni curând energiile artistice europene și nord-americane. Mișcarea se situează, dintr-o dată, la punctul de confluență dintre arte (pictură, sculptură, muzică, dans, performanță etc); arta video e marcată, așadar, de la începuturile ei, de o bogăție de influențe eterogene. Influența mișcării Fluxus depășește cu mult existența oficială a acestui grup, a cărui viață scurtă se datorează stilului de lucru experimental, haotic și contestatar al membrilor săi.
Prima mare serbare Fluxus (termen ales pentru a ilustra mișcarea și fluiditatea vieții și care face referință la opera lui Heraclit din Efes) a avut loc la Wiesbaden, în 1962. Grupare internațională de artiști (Europa, Statele Unite, Japonia), puternic influențată de Duchamp, Dada și de manifestările organizate din 1952 la Black Mountain College de John Cage, Cunningham și Rauschenberg (care a folosit ecrane de televiziune în cursul uneia dintre aceste manifestări), spiritul Fluxus ia naștere la sfârșitul anilor 1950 și va cunoaște o strălucire durabilă.
George Maciunas va reuni toate aceste individualități, aflate de o parte și de alta a Atlanticului, publicând manifeste, organizând sărbători Fluxus.

Joseph **Beuys**

Născut la Krefeld (Westfalia) în 1921, mort la Düsseldorf în 1986.

„Eu nu spun că acest mediu [televiziunea] este rău în sine. Propun numai să fie altfel folosit. Pe mine mă interesează cum aș putea să-l abordez ca om, mental și fizic, pentru a face un lucru cu totul nou."

Unul dintre cei mai mari artiști germani de după război. Opera lui plastică e remarcabilă. Autor de sculpturi, obiecte, instalații, performanțe, el nu va folosi mediul televizual decât ocazional. Este, în anii 1960, unul dintre principalii participanți la grupul Fluxus; în acea perioadă integrează tehnica video în lucrările sale. Noțiunea de sculptură și de plastică „socială", care îi este dragă, îl face să acorde un loc important mediilor și mijloacelor de comunicare în masă, pe care le deturnează de la sensul lor primar. În 1965, Beuys realizează, la galeria Schmela din Düsseldorf, acțiunea numită de el *Cum să-i explici pictura unui iepure mort.* Cu capul acoperit de frunze de aur și miere, cu o talpă de fier fixată pe piciorul drept, Beuys îi explică și comentează, timp de trei ore, pictura unui iepure pe care-l ține strâns la piept. Acțiunea care se desfășoară în galerie este privită de public din exterior, printr-o ușă cu geam și o fereastră care dau în stradă. Un post de televiziune transmite acțiunea în direct, difuzând în stradă imaginile captate în interiorul galeriei. În 1977, în cursul unei legături prin satelit stabilite cu Paik și Douglas Davis, între Cassel și Caracas, el va lua locul jurnalistului pentru a prezenta o versiune proprie a actualităților televizate. Unele acțiuni ale sale vor fi transpuse (sub formă de multiplex) pe benzi video. În 1984, Beuys participă la operațiunea mediatică dirijată de la Centrul Georges Pompidou de Nam June Paik. El realizează o performanță *(performance)* împreună cu fiica sa Jessyka. Performanță transmisă prin satelit la New York.

BIBLIOGRAFIE

Joseph Beuys, catalog de expoziție, Paris, Centre Georges Pompidou, 1994.
Heiner Stachelhaus, *Joseph Beuys, une biographie*, Paris, Abbeville Press, 1994.










TV Fetru

Acțiune creată la Galeria 101 din Copenhaga în 1966 și filmată la Düsseldorf în 1970 de Gerry Schum.

Cu capul acoperit de pălăria lui de fetru, Beuys este așezat în fața unui televizor al cărui ecran e acoperit de o bucată de fetru (material izolant pe care Beuys îl folosește sistematic în toată opera sa). El ridică unul din colțurile fetrului; apare „zăpada" televizorului. Trăgându-și pe mâini niște mănuși de box, Beuys începe să-și lovească fața și umerii. Execută apoi diverse ritualuri de „transmitere de energie" cu ajutorul unei bucăți de caltaboș, aplicând tăietura „sângerândă" pe fetru. Pe toată durata acțiunii, se aude sunetul televizorului: muzică, discursuri despre animale și despre economie.

Beuys folosește aici mediul televizual ca pe o sursă de energie, dar și ca aparat susceptibil de a capta sau devia energiile. De aici, producerea unui ritual menit să protejeze sau să amplifice potențialul energetic uman.

Nam June **Paik**

Născut la Seul (Coreea) în 1932. Trăiește la New York.

„Totul este invenție pură, totul se produce plecând de la o urzeală electronică și artificială. [...] Nu imaginea mă interesa așadar, ci fabricarea imaginii: condițiile tehnice și materiale ale producerii sale, altfel spus - explorarea orizontală și verticală."



Istoria artei video se confundă cu cea a lui Nam June Paik. El este unul dintre principalii ei fondatori. După studii de estetică, de filozofie, de muzică (la Tokyo, apoi în Germania), el descoperă opera lui John Cage și se hotărăște să aplice electronicii principiile pianului „preparat" (pe corzile din interiorul pianului sunt puse diverse obiecte). Primul demers al lui Paik constă deci în a deforma și a perturba, cu ajutorul unui magnet pe care îl apropie de tubul catodic, imagini preluate din programele de televiziune.

El face o demonstrație publică la galeria Parnass din Wuppertal, în 1963: acesta va fi actul de naștere oficial al artei video. Paik va fi apoi primul artist care se va folosi, la New York, de Portapack (aparat de înregistrare portabil). El realizează prima bandă de artă video filmând orașul din taxiul care îl duce la cafeneaua unde o va expune *(Café Gogo, 152 Bleeker Street, 4 și 11 octombrie 1965).* Va fi apoi prezent la toate marile festivități Fluxus, îmbinând tehnica video cu muzica și performanța. Apoi se dedică video-sculpturii și realizează numeroase instalații. Câmpul său de acțiune se extinde la lumea comunicării și, în 1984, el realizează, la Centrul Georges Pompidou, un omagiu lui Orwell, preluând în direct evenimente ce se desfășoară la New York (unde se află Cage, Cunningham, Allen Ginsberg etc) și Paris (unde Beuys realizează o acțiune). El asociază aceste elemente unor imagini înregistrate la Köln (cu Dalí, Stockhausen, Kagel).

CÂTEVA LUCRĂRI

Zen for TV, 1963. *TV Bra for Living Sculpture*, 1969. *Global Groove*, 1973. *Video Buddha*, 1974. *Moon Is the Oldest TV*, 1976. *Guadalcanal Requiem*, 1976. *TV Aquarium*, 1977. *Merce by Merce*, 1979. *Tricolor Vidéo*, 1982. *Bonjour monsieur Orwell*, 1984. *Beuys/Voice*, 1987.



TV Cello

Bandă video, 1971

Benzile video, performanțele și manifestările lui Paik împreună cu violoncelista Charlotte Moorman, purtând un sutien televizual (două mici monitoare, *TV Bra for Living Sculpture*, 1969), cântând la un violoncel real sau la un violoncel alcătuit dintr-un montaj de mai multe monitoare TV, sau chiar lungită pe un pat „televizual" (*TV Bed*, 1972), fac parte din reprezentațiile canonice ale artei secolului al XX-lea. Regăsim aici principalele elemente ale artei video: utilizarea sculpturală a postului de televiziune, performanța (care aduce în scenă un personaj viu), recursul la muzică, deformarea imaginii în scopuri plastice. Performanța se baza pe diferite sisteme: imaginea publicului putea apărea pe ecranele „violoncelului"; imaginea putea fi astfel modificată, cu ajutorul unui magnet sau prin jocul unei interferențe cu sunetul violoncelului.

BIBLIOGRAFIE

Wulf Herzogenrath, *Nam June Paik*, München, Verlag Silke Schreiber, 1983. *Nam June Paik*, Londra, Hayward Gallery, 1988. Jean-Paul Fargier, *Nam June Paik*, Paris, Art Press, 1989.

Utilizarea televiziunii (de către Paik, Vostell și – ocazional – de Beuys) nu este decât unul dintre elementele vizate de Fluxus, care se vrea înainte de toate un câmp de experimente ce reunește toate artele. Istoria mișcării Fluxus se confundă, așadar, cu cea a happening-ului, despre care se știe că a fost imaginat în 1958 de americanul Allan Kaprow. Din acest context, aventuros, aleatoriu și deosebit de fecund, va lua naștere arta video. Firește, Fluxus privește cu circumspecție cuvântul „artă"; mișcarea celebrează înainte de toate viața, deriziunea, contestarea. Cultivând valorile clipei, efemerul, întâmplătorul, cotidianul (prin opoziție cu „artele nobile"), Fluxus manevrează un gigantic talmeș-balmeș: de obiecte, de gesturi, de partituri, comunicații, concerte, happening-uri etc. Arta integrează neprevăzutul, banalul, derizoriul. Mijloacele de comunicare (tren, telegraf, telefon etc) intră în joc, antrenând cu ele acest mediu de apariție recentă, care este televiziunea.
Spiritul care patronează primele „acțiuni video" ale lui Paik și ale lui Vostell este, așadar, foarte diferit de cel al viitoarelor instalații ale artei video din anii 1980–1990. El rămâne apropiat de „dada", se vrea contestatar și se înscrie pe linia lui Marcel Duchamp. Istoria artei video este deci mai întâi cea a opoziției sale la mediul televizual. Paik și Vostell vor excela amândoi în deturnarea a ceea ce nu este, la început, decât un mijloc de comunicare în masă. Paik practică happening-ul și dă concerte cu mult înainte de a ajunge la video. El începe să se gândească la mediul electronic din 1960–1961. În 1963, vinde tot ce are pentru a-și cumpăra treisprezece televizoare și prezintă în martie, la galeria Parnass din Wuppertal, treisprezece versiuni diferite ale aceluiași program înregistrat. Paik, în acea vreme, nu avea posibilitatea de a-și achiziționa aparatură de înregistrare video și e nevoit să lucreze pornind de la imaginile „gata făcute" pe care i le oferă programele televiziunii oficiale. El pune, așadar, la punct treisprezece maniere diferite de a extinde și a deforma imaginea, lucrând pe circuitele orizontale și verticale de „fabricare" și de apariție a imaginii pe ecran. Televizoarele astfel „preparate" de Paik se fac ecoul „pianelor preparate" ale lui John Cage.

În luna mai a aceluiași an, Vostell realizează primul său „de-colaj" video: un zid format din șase televizoare „dereglate", cu ecrane neclare, pătate de vopsea, găurite de gloanțe etc. El înregistrează pe peliculă de 16 mm câteva imagini preluate de pe un aparat dereglat *(Sun in your Head)* și le prezintă la New York, la galeria Smolin. Realizează de asemenea sculpturi, compuse din televizoare sparte, combinate cu diverse materiale ieșite din uz.
Arta video este deci inventată, în mod aproape simultan, în două locuri diferite. Vostell o anticipase oarecum introducând din 1958 un televizor (înconjurat de zimți și difuzând un program dereglat) în *Chambre noir,* ambient care evocă masacrele de la Auschwitz și Treblinka. În anul următor, el elaborează proiectul (nerealizat) al unui happening care trebuia să interpeleze spectatorul de televiziune („mergeți", „alergați", „îmbrățișați postul vostru" etc). Arta video de început se bazează pe un principiu fundamental de deturnare. Se conturează deja două tendințe: prima, întruchipată de Paik, se interesează de imagine, de modulul televizual și de prelucrarea „materiei videografice"; a doua, care face în mod frecvent apel la obiecte de aruncat sau de reciclat și care este ilustrată de Vostell, nu insistă doar pe o dimensiune a derizoriului (prezentă deopotrivă la Paik), dar înțelege, în plus, să se situeze pe un teren sociologic și politic, cel al unei critici radicale la adresa societății de consum. În 1969, Howard Wise Gallerie organizează, la New York, expoziția „TV as a Creative Medium". În același an, în Germania, două galerii se deschid artei video (Galerie TV, la Berlin, și Video Gallery, la Düsseldorf) și se lansează în editarea benzilor video cu tiraj limitat.

Happening, performanță *(performance)* și participare

„Utilizarea unui aparat de televiziune pentru a incita publicul la acțiune. [...] Activarea publicului este o constantă a happening-urilor mele și adevărata lor noutate. Până la ele, publicul nu participase niciodată într-o asemenea măsură la opera pe cale de a se elabora."
Wolf Vostell

Happening-ul este, de la debuturile artei video, omniprezent. La Paik, ca și la Vostell. Cum Paik nu avea pe atunci, la începutul anilor

Wolf **Vostell**

Născut la Leverkusen în 1932, mort la Berlin în 1998.

„Filmele mele sunt secvențe de experiențe psihologice și de procese pedagogice în care plictisul, retardația, repetiția și distorsiunea sunt considerate analoage cu evenimentele lumii din jurul nostru."

Vostell este interesat din 1954 de potențialul estetic al electronicii. El era pe atunci în relație cu Studioul electronic din Köln și l-a cunoscut pe Stockhausen, muzician care va avea o influență



decisivă și asupra lui Nam June Paik. Vostell a fost un membru foarte activ al grupului Fluxus, unul dintre pionierii artei video și inventatorul principiului „de-colajului". Acesta depășește cu mult simpla artă video. De-colajul i-a fost inspirat lui Vostell de imaginea afișelor zdrențuite „preluate" de pe ziduri de „afișiștii" parizieni (Hains, Villeglé, Dufrêne). Această acțiune, care constă în a dezlipi o imagine de pe suportul ei, capătă o semnificație mai amplă, implicând ideea de deconstrucție, de uzură, de deturnare, chiar de anulare. Aplicat televiziunii, acest principiu vizează perturbarea programului de televiziune obișnuit, prin intervenția asupra imaginii și desfășurării ei, preluarea și înlocuirea reciprocă a unor imagini, imagini montate în buclă, imagini estompate. Vostell și-a propus să dea la iveală diferitele niveluri de conștiință și psihologia spectatorului, demontând mecanismele ideologice pe care se bazează televiziunea: „Prejudecățile acumulate echivalează pe plan psihologic cu afișele suprapuse pe plan vizual." Aparatul este el însuși dereglat, perturbat, stricat, uneori ciuruit de gloanțe, branșat pe un canal fără program etc. Vostell realizează concomitent tablouri, foarte materiale, în care include televizoare.



CÂTEVA INSTALAȚII

T.V. dé/collage, Smolin Galerie, New York, 1963. *Happening-Raum électronique*, 1968. *Medienkonzept*, realizat la Köln pentru *Hamlet* regizat de Hans-Günther Heymes, 1979. *Dépression endogène*, ambient video populat de curcani vii, 1975–1980. *Butterfly TV*, 1980.

BIBLIOGRAFIE

Wolf Vostell, Paris, Éditions du Chêne, 1974. *Wolf Vostell*, Strasbourg, Muzeul de artă modernă, 1985. *Vostell*, Bonn, Braus, 1992.

Deutscher Ausblick aus dem Zyklus Schwarzes Zimmer, colaj de materiale și televizor, 1958–1959.

1960, acces la canalele de televiziune, lucrările lui sunt concepute pentru a fi prezentate în galeriile de artă. De aici, dezvoltarea a ceea ce se poate numi instalație (artistul ia în stăpânire un spațiu și îl populează cu obiecte) și proliferarea happening-urilor. La un happening, artistul se află în fața unui public – în general cel al vernisajelor de la galeriile de artă – și dezvoltă o acțiune, aceasta având deseori scopul de a-l surprinde sau de a-l șoca pe spectator. Vedem cum mijloacele de producere și de difuzare a operelor de artă au putut modela aceste opere. Mai apoi, întreaga istorie a artei video va interfera cu aceea a performanței. Venind dinspre poezie, fotografie și film, Dan Graham realizează primele sale performanțe în anii 1970. El folosește mai întâi pelicula de 16 mm, dar descoperă foarte curând uluitorul potențial al tehnicii video, reacția numită feed-back făcând posibile combinări de situații, precum și decalaje spațio-temporale dintre cele mai interesante. În 1970, de pe o estradă aflată cu fața spre public, el filmează monitorul de televiziune plasat în fundul sălii, în timp ce se târăște, se rostogolește, se mișcă încoace și încolo pe estradă: pe video defilează, succesiv, un amestec de imagini, expresie a viziunii subiective și „în mișcare" ce acompaniază mișcările lui Graham. Spectatorul, uitându-se îndărăt, nu-și vede propria privire pe ecran; nu-și poate vedea propriul cap decât „din spate"; el poate vedea, în schimb, chipurile celorlalți spectatori care privesc camera. Foarte curând, așadar, se instaurează caracteristicile specifice domeniului video și în special propensiunea spre narcisism, aparatul funcționând ca un soi de oglindă electronică ușor decalată și deformată, ceea ce-i permite artistului (sau spectatorului) să se joace cu propria imagine. Este ceea ce a sesizat, de la început, McLuhan: „Această îmbrățișare necontenită a propriei noastre tehnologii ne aruncă, la fel ca pe Narcis, într-o stare de toropeală și inconștiență în fața acestor imagini ale noastre." În numeroase instalații, monitorul se limitează la a se juca cu oglinzile, reflectând

Performanță

Sinonim: acțiune. Tip de exprimare artistică vizând punerea în scenă a unor acte sau evenimente, implicând în general participarea trupului artistului sau al spectatorului. Esențială pentru înțelegerea artei contemporane, performanța se situează la confluența artelor plastice cu artele spectacolului. Mulți artiști video au recurs la ea. Performanța se deosebește de *instalație* sau de *ambient* prin faptul că integrează în structura sa participarea ființei umane și dezvoltarea unei acțiuni într-un anume timp și spațiu (determinate și limitate). Acțiunea „încetează", în vreme ce instalația „durează". Acest tip de manifestare a fost foarte legat de dezvoltarea a ceea ce numim *body art* la începutul anilor 1970.

și dublând elementele instalației. Cum sunt cele ale Catherinei Ikam, care îi fragmentează chipul în spațiul mai multor monitoare (*Identités III*, 1980). Dar această dedublare este în mod frecvent pervertită, pentru că monitorul transmite o imagine deturnată și decalată. Cum se întâmplă într-o instalație a lui Jochen Gerz, *Der Kopf der M.* (1977), unde personajul „reflectat" pe monitor face un straniu ecou paiaței (sau statuii), purtând deopotrivă o oglindă și o seceră, și încremenit în aceeași atitudine. Multă vreme artiștii își vor înregistra performanțele. Camera video servește drept aparat de înregistrare și permite constituirea unei arhive. Mai cu seamă în cazul operelor efemere, cum sunt îndeobște performanțele. Cu totul altfel sunt performanțele care integrează camera video în însăși derularea acțiunii. În 1968, *Iris*, o instalație video în circuit închis, realizată de Les Levine, confruntă spectatorul cu trei televizoare și trei camere video: el își vede propria imagine filmată și retransmisă „instantaneu" în prim-plan, plan mediu și plan de ansamblu. *TV Buddha* de Paik (1974), contemplând înregistrarea propriei imagini, este arhetipul acestei puneri în abis identitare. Juan Downey va relua tematica (*Venus and Her Mirror*, 1980), înlocuind oglinda cu un monitor video care „reflectă" imaginea Venerei lui Velázquez.

Feed-back

Acțiune în revenire pe care un sistem de informare îl exercită asupra lui însuși. În 1913, termenul „feed-back" servește pentru a desemna regenerarea semnalului sonor care se produce atunci când un microfon este orientat în direcția difuzorului la care este conectat: se produce un sunet strident și modulat. Același fenomen se produce când îndreptăm o cameră înspre ecranul monitorului la care este conectată: imaginea monitorului apare astfel la nesfârșit. Artiștii video au recurs din plin la acest procedeu. Gradul de înclinare al camerei, poziția ei, manevrarea obiectivului le permit să genereze tot soiul de imagini, prin telescopare și răsucire, fragmentare și multiplicare. Jochen Gerz va folosi acest procedeu în 1978, ca element emblematic al uneia dintre instalațiile sale, cadrul televizorului reproducând, intersectate la infinit, imaginile succesive ale simplului cadru gol al televizorului...

„Timpul și feed-backul care îl concretizează sunt noțiuni fundamentale. Feed-backul este o legătură între trecut și prezent. Este, într-un fel, timpul în circuit închis." (Nam June Paik)

O artă internațională

„Un instrument miracol, grație căruia poate fi controlată propria muncă în direct, artistul observând monitorul și primind imediat îndărăt elementele înregistrate. În fapt, același demers ca desenul sau pictura, iată ce mă interesa la video."
Ulrike Rosenbach

În Japonia, începuturile artei video datează din 1968: Yoshiaki Tono și Katsuhiro Yamaguchi prezintă la Tokyo lucrarea intitulată *Say Something Now, I'm Looking for Something to Say*. Grupuri de intervenție video se constituie cam peste tot, cum ar fi, la Toronto, grupul General Idea. În 1971 apare, la Montréal,

Vito **Acconci**

Născut la New York în 1940. Trăiește în Brooklyn.

„Prim-planul face televiziunea literală. Un chip în prim-plan are aceeași dimensiune ca ecranul; în consecință, chipul de pe ecran este un fapt, tot așa cum postul de televiziune este un fapt în camera noastră de zi."

Vito Acconci, unul dintre principalii realizatori de performanțe *(performers)* ai anilor 1970, este reprezentativ pentru acei artiști care vor folosi camera video pentru a retranscrie și a eterniza performanțe efemere. Video joacă astfel rolul unui mediu de natură narcisistă sau conceptuală, înregistrând acte simple, aproape banale. Merce Cunningham spunea că viziunea lui despre dans este să considere ca „experiență" a dansului cercetarea, reflexia meditativă asupra mișcărilor cotidiene. Vito Acconci înregistrează cu răbdare o experiență similară: se deplasează, se așază, se culcă, merge cu ochii legați etc. Jocul constă în a testa limitele capacității de a suporta a corpului artistului..., și ale capacității de atenție a spectatorului.

Acconci va face de asemenea din dispozitivul video un instrument de comunicare cu spectatorul. I se adresează, îl ocărăște, adoptă, și el, poziția de „privitor", fixând spectatorul „drept în ochi", în acest loc determinat care este mai întâi cel al camerei și apoi cel al „vizitatorului" sau „privitorului" benzii video. Corpul este în centrul dispozitivului: corpul lui Acconci, manifestându-se pe scenă în felurite chipuri, dar și corpul spectatorului care se trezește prins într-un fel de joc de oglindă sau de ecou. Într-un sistem de „față-n față" dintre cele mai tulburătoare.

Acconci nu vede arta ca un univers închis, ci ca un instrument pentru a înțelege și a transforma lumea care ne înconjoară. Dimensiunea experienței artistice este întru totul pe măsura vieții. Arta are o „valoare de întrebuințare", iar corpul uman este mediul ei privilegiat. Temele tratate – identitate, sexualitate, poziția spectatorului față de noile media – fac din camera și monitorul video un fel de proteză corporală indispensabilă.

CÂTEVA LUCRĂRI

Instalații și performanțe: *Air Time*, 1973; *The Object of It All*, 1977; *Head Capsule (for Mind and Body)*, 1984. **Bandă video:** *Red Tapes*, 1976–1977.

BIBLIOGRAFIE

Vito Acconci, „Entretiens", *ArTitudes*, nr. 2, Paris, 1971. Mark C. Taylor, Jennifer Bloomer și Frazer Ward, *Vito Acconci*, Londra, Phaidon Press, 2002.

Centers

Bandă video, 1971

„Eu concep camera video ca un sistem închis, ca un loc unde chipul meu de pe ecran se află față în față cu spectatorul din afara ecranului..." Cu privirea și mâna întinsă îndreptate către spectator, Acconci privește camera, fixând exact centrul sau punctul focal al scenei, al dublei scene pe care se află și interacționează privitorul și privitul. Banda durează 22 de minute și 28 de secunde; singurele schimbări înregistrate țin de stările de tensiune sau de slăbiciune vizibile în atitudinea fizică a lui Acconci. Două elemente conjugate se întăresc reciproc: intimitatea în relația cu artistul și derularea unei durate a operei care se apropie de timpul vieții reale.



Vidéographe, organism ce va juca un rol important în plan social, scopul său fiind acela de a ajuta orice artist să realizeze (și să-și difuzeze) propriile benzi video.

În același an, primele aparate video americane sunt expuse la Kunsthalle, în Düsseldorf. În 1974, la Kunsthalle din Köln, sunt prezentate, o dată cu benzile video a o sută de artiști din toate țările, instalațiile video ale lui Nam June Paik, Dan Graham și Peter Campus.

În Franța, debuturile artei video sunt esențialmente militante. Ele se situează în prelungirea lui 1968 și se înscriu pe linia luptelor politice de atunci. Ușurința de manevrare a instrumentului, costul său relativ modic, imediatețea transmisiei imaginilor înregistrate, toate acestea fac din video un instrument social incomparabil. Sunt descoperite noi posibilități de difuzare a imaginilor; structurile alternative și militante se înmulțesc, de pildă Video Out (1970) sau Cent Fleurs (1973). Aceste intervenții sunt adevărate acțiuni de gherilă, puternic orientate spre o critică a mediilor instituționale (ziare, televiziune), și care iau poziție la cald față de actualitate (problema palestiniană, mișcarea Panterelor Negre, revolta deținuților din Attica etc). În elanul colectiv, câțiva artiști plastici se interesează de mediul video. Robert Cahen, Dominique Belloir, Patrick Prado, Thierry Kuntzel realizează primele lor benzi. Jean-Luc Godard se dedică artei video militante. Adevărata „influență a lui mai '68, va spune el, a fost aceea de a-mi spori accesul la informație în general, ținând cont de faptul





Dominique Belloir (și Rainer Verbizh), *Flippers*, instalație, 1980. Imagine de ansamblu și detaliu.

că aceasta, în domeniul meu – imagini, sunete, un salariu –, se propagă la fel de bine prin televiziune, ca și prin cinema". La ARC (Muzeul de artă modernă al orașului Paris), în 1970, Edmund Alleyn prezintă *Introscaphe*, un fel de habitaclu în formă de ou. Vizitatorul intră, se așază și poate să asiste la un fel de potpuriu din emisiunile sale de televiziune obișnuite. Dar el trebuie să aștepte anul 1974 și expoziția „Art video Confrontation 74", organizată tot la ARC, de către Dany Bloch, pentru a asista, în Franța, la o recunoaștere oficială a artei video. Sunt prezentate aici numeroase benzi video (Nil Yalter), „ambiente" sau instalații (Paik, Dan Graham, Frank Gillette), „acțiuni" sau performanțe (Fred Forest, Léa Lublin). A putut fi admirată aici motocicleta video a lui Roland Baladi. În 1979, sub egida Catherinei Ikam (asistată de Jean-Paul Fargier), televiziunea franceză programează „Vidéo 2", o serie de cinci emisiuni reluând lucrări ale unor artiști video prezentate pe posturile americane. Va urma, după 1981 și tot pe Antenne 2, „Juste une image", o emisiune produsă de INA și Thierry Garrel. Proiecții video sunt organizate în fiecare lună la Paris de către Don Foresta, la Centrul American. Artiștii francezi descoperă astfel lucrările omologilor lor americani (Paik, Dara Birnbaum, Bill Viola, Joan Logue, Gary Hill etc). Bob Wilson realizează, în 1978, la Centre Pompidou, o serie de scurte piese videografice, *Vidéo 50.*

Trucaje și colaje

„Pentru secvența urmăririi iepurelui din *Alice în țara minunilor*, Averty plănuia șase mii de colaje în maniera lui Max Ernst! Imagini-himere înscrise în interioritatea unei copile din epoca victoriană, de la erotismul prerafaelit la teroarea lui Jack Spintecătorul. Până la urmă, trebuie să fi fost cam o mie cinci sute, și ele nu au fost văzute! Averty pusese să se construiască un turn în studio, colajele erau fixate pe turn, iar camera, așezată pe schelă, era orientată spre interior. În plus, el a supraimprimat totul cu efecte de «turnete», de lumini."
Roger Dauvillier

Intrat la Radio-Televiziunea franceză în 1952, Jean-Cristophe Averty inventează aici faimoasele și inclasificabilele „scrituri videografice", realizând mai mult de cinci sute de emisiuni (varieteu, ficțiuni,

Jean-Christophe **Averty**

Născut la Paris în 1928.

„Ceea ce fac eu se apropie mult mai mult de imprimerie decât de oricare altă formă de expresie, pentru că eu imprim imagini în mai multe straturi, așa cum se imprimă culorile prin cvadricromie..."

Originalitatea lui Jean-Christophe Averty constă în apartenența lui nu la „lumea artei", ci la cea a televiziunii, mediu în formare, pe care el îl va deturna și deconstrui cu un umor devastator. Averty concepe televiziunea în stil suprarealist, ca o „masă de disecție" pe care se întâlnesc obiecte și personaje minunate, evadate din literatură (Apollinaire, Raymond Roussel), din pictura de avangardă (Duchamp, Picasso), dar și din lumea jazzului, a varieteurilor (Henri Salvador, Yves Montand) sau a modei (el a realizat multă vreme „Dim Dam Dom", emisiune de Daisy de Galard, care amesteca toate genurile și unde putea să-și dea frâu liber fanteziei). Înlocuind cleiul și foarfecele cu trucaje pe care le realizează împreună cu colaboratorii săi, Averty inventează „colajul electronic". Imaginea se pretează escamotărilor, reaparițiilor, transformărilor. Utilizarea unor decoruri de carton (prevăzute cu „ferestre" și decupaje), a unor fundaluri (animate deseori prin sisteme mecanice), trame, voleuri, șabloane permite tot soiul de fantezii și jocuri de prestidigitație. Pionier al imaginii televizuale, pentru care inventează un limbaj propriu, neegalat încă, Averty îi omagiază pe acei mari precursori care au fost Méliès (regele trucajului cinematografic) sau Raymond Roussel (născocitorul unei „mașini de pictat" automate, a cărei descriere pare să evoce deja viitorul baleiaj electronic al imaginilor). Personajele se decupează pe un fundal negru sau pe unul fantezist; ele își pierd capul, se trezesc călare pe lună sau în plină levitație în spațiu. Punerea în abis este regulă: figurinele intră și ies din decor, dar pot, deopotrivă, să părăsească ecranul pentru a fi regăsite într-o lume teatrală conținând ea însăși alte lumi și universuri în miniatură.



Impressions d'Afrique, după Raymond Russel, 1977

CÂTEVA LUCRĂRI

Les Raisins verts, 1964. *Ubu roi ou les Polonais*, de Alfred Jarry, 1965. *Alice au pays des merveilles*, după Lewis Carroll, 1970. *Impressions d'Afrique*, după Raymond Roussel, 1977. *Les Mamelles de Tirésias*, de Guillaume Apollinaire, 1982.

BIBLIOGRAFIE

Jacques Siclier, *Un homme Averty*, Paris, Éditions Jean-Claude Simoën, 1976.
Anne-Marie Duguet, *Jean-Christophe Averty*, Paris, Dis/Voir, 1991.



Ubu enchaîné, după Alfred Jarry, 1971. În rolul lui Ubu, Benoît Alemane.

reportaje, emisiuni de jazz, teatru etc). O dată cu colajul electronic inventat de el, arta „televizuală" se înscrie pe linia practicanților de geniu ai bricolajului și trucajului (Méliès, Roussel), precum și pe aceea a colajelor dadaiste și suprarealiste (Picabia, Max Ernst etc). Multe dispozitive perfecționate de Averty și colaboratorii săi sunt la origine manuale, alcătuite din discuri optice sau din „turnete" care fac să defileze diferitele elemente de decor sau de fundal. Acționate manual, discurile și „turnetele" se rotesc pe axa lor (orizontal sau vertical). Aceste fundaluri animate, complexe și foarte grafice, permit juxtapunerea și suprapunerea unor mișcări diverse. Averty valorifică în chip miraculos efectele astfel obținute. Schimbarea de scară, trecerea de la negru la alb (și invers), contrastele de forme (orizontale/ verticale, curbe sau drepte, stele, table de șah, valuri, nori etc), repetarea motivelor, variațiile de viteză în defilarea imaginii, toate acestea permit multiplicarea supraimprimărilor, straturile de imagini adăugându-se unele altora. Aceste interferențe de imagini îl incită uneori pe Averty să se amuze pe seama autorilor pe care-i trece în revistă. De pildă, o emisiune dedicată lui Vasarely e intitulată „Vasaverty". De aici vine ceea ce Anne-Marie Duguet numește „dinamismul optic" al lui Averty. Tratarea imaginii este aici grafică, foarte îngrijită, bazată pe puternice jocuri de contraste, pe o utilizare sistematică a negrului și albului, pe motive bine conturate. Averty exploatează, de altminteri, în chip sistematic zona vastă a imagisticii populare: cărți de joc, cărți poștale, vignete, ilustrații, medalioane. Fără a uita, însă, repertoriul semnelor grafice: valuri, stele, table de șah, cifre și litere, nori, romburi și inimioare etc. Trucajele și manipularea imaginii sunt caracteristici importante ale artei video: vom reveni asupra lor.

Se cuvine să notăm aici locul special pe care îl are, în acest domeniu, autorul lucrării *Raisins verts.*

Incrustație

Procedeu electronic ce permite înlocuirea unei părți a imaginii de televiziune cu alta. Acest procedeu, care corespunde unei forme de „colaj electronic", a contribuit mult în a da imaginii video acel caracter hibrid care îi face toată savoarea. Incrustația permite să se sutureze și să se „mixeze" imagini eterogene. Mulți artiști au recurs la acest procedeu. Michel Jaffrennou l-a folosit din abundență în operele sale *(Vidéopérettes, Vidéoflashs, Jim Tracking)* care evocă de multe ori gagurile vizuale și poezia unui Méliès.

„Turnete"

Pierre Trividic, asistent al lui Averty, descrie astfel modul de funcționare a acestor mici mașinării: „Primul strat este o noapte înstelată: în fața unei camere video, e pus un disc negru înstelat pe care un asistent îl învârtește cu lentoarea plină de forță și lirism a rotației lumilor. Pe acest fond înstelat (care este, ca să zicem așa, fondul fondului de multiplicat), se adaugă mai multe alte straturi de imagini..." Cascade. Bilete de bancă. Totul se adună, se amestecă, iar la sfârșit se aude Dalida cântând „Money-Money".

Copy art

Procedeul electrografiei (sau xerografiei) a fost pus la punct în 1938, în Statele Unite și în Germania. Prima mașină operațională datează din 1959. Obținându-și imaginile cu ajutorul fotocopiatorului, folosind în mod frecvent principiul reproducerii și multiplicării, mizând pe efectele de transformare operate de alchimia luminoasă a mașinii, *copy art* (sau arta reprografică) se dezvoltă o dată cu punerea la dispoziția publicului a primelor fotocopiatoare. Cum ar fi Xerox 914, care datează din 1960. *Copy art* a apărut, se pare, în Statele Unite, în jurul anilor 1970. Este organizată o expoziție („Electroworks") la Rochester, în 1970. Două expoziții îi sunt consacrate în același an în galerii canadiene. În Franța apare în jurul anilor 1975. Expoziția „Electra", găzduită de Muzeul de artă modernă din Paris, în 1983, îi dedică un loc însemnat. Sunt prezentate lucrările lui Gudrun von Maltzun, Nicole Metayer, Paul-Armand Gette, Daniel Cabanis, Pati Hill etc. Ultima face parte dintre artiștii care au excelat în folosirea „umbrelor", a grenului, a contrastelor negru-alb, a texturilor și microtexturilor materiei (pene, stofe, vegetale) revelate prin această tehnică. Unul dintre proiectele sale cele mai trăsnite era să reprografieze toate aspectele (vizibile și invizibile, previzibile și imprevizibile) ale castelului de la Versailles.

Copy art s-a dezvoltat apoi în Canada, unde se practică în continuare. În 1982 se deschide Centrul Copy Art din Montréal. Jacques Charbonneau, fondatorul său, a descoperit această tehnică în 1978 cu prilejul unei șederi la New York, în Soho, într-un magazin unde artiștii se înghesuiau pentru a folosi copiatorul color. *Copy art* își încrucișează astfel drumul cu *body art,* artiștii mânuind fotocopiatorul pentru a reproduce diferitele părți ale trupului lor, exploatând (ca Amal Abdenour, Philippe Boissonnet etc) variațiile de culoare, supraimprimarea transparențelor, efectele de contrast și de „solarizare" a imaginii. *Copy art* a alimentat, în fine, tot soiul de ziare sau de reviste *(Palpable, DOC* sau *Placid et Muzo),* realizate deseori în cadrul școlilor de artă (Beaux-Arts din Dijon, departamentele de arte plastice ale Universității Paris I și Paris VIII etc). În 1985, Klaus Urbons fondează în Germania (Mülheim pe Ruhr) un Muzeu al Fotocopierii, colectând mașini vechi, documentație, lucrări ale artiștilor. În 1990, se deschide în Spania, la Cuenca, un important Muzeu internațional de Electrografie.

BIBLIOGRAFIE

„La révolution des images", *Art Press,* nr. 76, decembrie 1983. *Copy Art,* catalog de expoziție, Dijon, Media Nova, 1984. *Electra,* catalog de expoziție, Paris, MAM, 1984. *Copies non conformes,* catalog de expoziție, Montréal, Centrul Copie-Art Inc., 1992. Louise Poissant (ediție îngrijită de), *Esthétique des arts médiatiques,* vol. 1, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1995.

Joan **Jonas**

Născută la New York în 1936. Trăiește la New York.

„Oglinda stă la baza căutărilor mele, atât ca procedeu de alterare a spațiului, de fragmentare a lui, cât și de reflectare a publicului și de încorporare a lui în interiorul performanțelor."

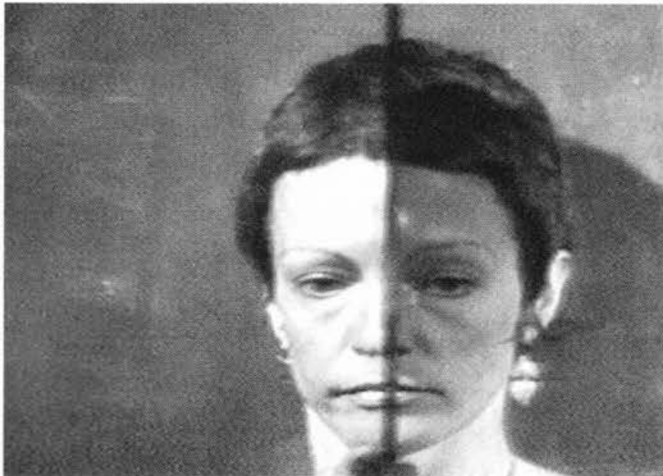
Joan Jonas folosește tehnica video din 1972. Autoare a numeroase performanțe, ea n-a încetat să testeze posibilitățile de integrare a publicului în operă. Pentru *Brooklyn Bridge* (1988), imaginile faimosului pod, pietonii care circulă pe el și peisajul înconjurător sunt refăcute cu paleta grafică. În timpul performanței, aceste imagini au fost proiectate în buclă pe ecran mare și repetate de trei ori. La fiecare rulare, au loc interferențe între derularea performanței și defilarea imaginilor. Spectatorul este în situația de a-și pune întrebări asupra naturii și funcționării percepției. În *Parte stângă / Parte dreaptă* (*Left Side / Right Side*, 1972), folosirea unei oglinzi îi permite să creeze un sistem de ruptură în centrul imaginii și să interogheze dubla identitate „geamănă" a unui corp sau a unui chip, distribuite de o parte și de alta a unei linii mediane.

CÂTEVA LUCRĂRI

Organic Honey's Visual Telepathy, 1972. *Glass Puzzle*, 1974. *May Windows*, 1976. *Double Lunar Dogs*, 1984.

BIBLIOGRAFIE

Works 1968–1994, Amsterdam, Stedelijk Museum, 1994.



Left Side / Right Side, video (negru și alb, sunet, 8 min 50 s), 1972

Primele cercetări asupra culorii

„Culoarea a complicat problema, în special pentru cei care, asemenea mie, iubesc abstracțiunile, imaginile foarte contrastante..."
Jean-Christophe Averty

Primele opere ale lui Paik și Vostell sunt realizate pornind de la programe în alb-negru. Nu există încă, în Germania, televizor color. Dorind să lucreze cu culoarea, Paik se întoarce în 1964 la Tokyo, unde construiește – timp de patru ani, cu ajutorul inginerului Shuya Abe – primul său sintetizator. În 1965, el se stabilește la New York. Culoarea este, în fapt, sintetizată și modulată pornind de la imagini în negru și alb. Acestea se colorează, culoarea fiind repartizată în funcție de luminozitatea diferitelor fracțiuni ale imaginii. Coloritul este, deci, foarte special, pentru că nu urmărește contururile obiectului sau ale figurii, ci ceea ce am putea numi contururile diverselor plaje luminoase. Paik se va folosi sistematic de acest procedeu, obținând portrete colorate și deconstruite (Allen Ginsberg, Nixon etc). Imagini viguros plastice, valorizând efectele de tramă. Sintetizatorul permite, în plus, modulări de grile. Poate face să apară și să dispară imaginile, ca într-un joc pe o claviatură. Paik conchidea că poate mânui sintetizatorul asemenea unui „pian cu lumini". Imaginile și sunetele puteau fi tratate sub formă de fragmente pe care le asamblai și le reasamblai în permanență, conform vechiului principiu al colajului, atât de drag artelor plastice. De aici noțiunea de „colaj electronic". Publicul s-a obișnuit cu televizorul în alb-negru. Apariția culorii va modifica profund relația cu micul ecran. Factor de realism, culoarea poate da iluzia unei proximități mai strânse cu lumea exterioară. În acest context, artiștii se vor simți îndemnați să adopte poziții diferite. Averty, de pildă, va folosi culoarea într-o manieră nerealistă, făcând apel la culori vii, deseori pure și utilizate în contraste puternice. Diferite nuanțe de roșu, mult roșu („culoarea culorilor" spunea Borges), galben, roz, fucsia, verde crud.

Despre unele rezistențe la arta video

„– Ziariștii nu au venit să vă vadă la Grenoble?
– Pentru ei, ceea ce fac eu ține de sub-cinema. Eu, însă, continuu să iubesc mult *France Tour Détour*. Când l-am făcut, credeam cu tărie în video, în legătura dintre cinema și video."
Interviu cu Jean-Luc Godard realizat de Alain Bergala, 1985

Instrumente de masă, disprețuite, la începuturile lor, de elitele intelectuale, aparatul video și arta vide sunt amplu defăimate în special de către cineaștii experimentali care descoperă, în anii 1970–1980, virtuțile camerei high-8 (cost redus, mobilitate, greutate mică) și nu concep arta imaginii în mișcare decât în zona celei de a șaptea arte; defăimate, deopotrivă, de plasticieni și de toți denigratorii mediilor de masă, numeroși și foarte virulenți în contextul de după mai 1968. În acest climat de neîncredere generalizată, e cu atât mai mare meritul celor câțiva artiști și tehnicieni ai imaginii care descoperă foarte repede posibilitățile și specificitatea mediului video. Un articol, apărut în 1975 în *Chronique de l'art vivant*, dă măsura dimensiunii umoristice a acestei neîncrederi. Autorul articolului, un anume Julius de Farigoule, începe prin a ne povesti tribulațiile lui „M. Le Trouhadec urmărit de video", și merge până la a ne propune (sub improbabila poreclă de Vercingetorix al Arabiei) „lucrări practice pentru videofili debutanți". Iată câteva exemple:
„**Acțiune 3:** niște șunci catodice. Zece monitoare și zece camere video spânzurate de plafon sunt mișcate din când în când de un curent de aer programat sau de mâna miloasă a unei animatoare. Unele se întind de plăcere, altele fac «feed-back», iar altele au o pană.
Acțiune 5: se apropie o cameră de 1/2 inch de un monitor de 1/4 inch. Ce se întâmplă? Încep să toarcă? Se ating? Comunică între ele?
Acțiune 6: se pune o vacă în fața unui monitor care prezintă în continuu trecerea unui tren.
Variantă: același lucru cu un turbotren și un elefant."

BIBLIOGRAFIE

Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, 1970. Gregory Battcock, *New Artists Video. A Critical Anthology*, New York, Duttin, 1978. Dominique Belloir, „Vidéo art exploration", *Cahiers du cinéma*, 1981. Anne-Marie Duguet, *Vidéo, la mémoire au poing*, Paris, Hachette, 1981. Dany Bloch, *Art et vidéo, 1960–1980/82*, Locarno, Edizione Flaviana, 1982. *Art vidéo, rétrospectives et perspectives*, catalog de expoziție, Palatul artelor frumoase, Charleroi, 5 februarie-27 martie 1983.

Arta holografică

„Cu o hologramă poți să răstorni spațiul cu susul în jos, poți să-l decupezi, să înregistrezi absența obiectelor, să vizualizezi invizibilul și să faci solidul transparent."
Margaret Benyon

Dennis Gabor descoperă în 1947 principiul holografiei. Vom aștepta anul 1960 și obținerea primei raze laser pentru ca această tehnică să se poată dezvolta. În 1968, Stephen A. Benton inventează holograma de transmisie, foarte luminoasă și vizibilă în lumină albă. Imagine analogică, fotografie *tridimensională,* holograma dă luminii o densitate, captează tridimensionalitatea obiectului păstrând din el doar simpla epură luminoasă. Imaginea holografică oferă, așadar, o viziune transparentă, spectrală a obiectului sau a făpturii umane. Destul de apropiată de imaginea unei meduze înotând în ape cristaline. Colorată în degradeul curcubeului, imaginea holografică rezultă dintr-o descompunere a luminii albe. Dar se pot obține și holograme acromatice, în alb și negru.

Bruce Nauman expune în 1969, la Castelli, New York, portrete realizate cu laser pulsatoriu. Arta holografică s-a dezvoltat mai cu seamă în Statele Unite (Lloyd Cross, Mark Diamond), în Marea Britanie (Margaret Benyon, Jeffrey Rob), în Japonia (Setsuko Ishii) și în Canada (Marie-Andrée Cossette, Mary Harman, Philippe Boissonnet, Howard Gerry). Michael Snow va recurge la holografie cu prilejul unei instalații celebre (*Still Life in 8 Calls,* 1985). Franța cunoaște, la începutul anilor 1980, o serie de tentative de cineholografie. Întreprinse în laboratorul de optică al universității din Besançon, aceste cercetări sunt un omagiu adus lui Jules Marey, inventatorul cronofotografiei (Claudine Eizykman și Guy Fihman, *Vol d'oiseaux,* sinteză de mișcări, 1982, cineholografie pe placă fixă, vizibilă simultan de șapte spectatori).

Bazată pe efecte de supraimprimare, pe sandvișuri fluorescente de umbre, de lumini, de grile, de trame, holograma apare (în virtutea tridimensionalității sale și după modelul fotografiei stereoscopice din secolul al XIX-lea) ca o imagine tulburătoare. Dotată deopotrivă cu un prea-plin de realism și cu o dimensiune fantomatică. Holografia prezintă un interes cert pentru muzeografie, unele opere fragile putând fi prezentate sub forma dublurii lor sau a hologramei lor. Realistă, asemănătoare, tridimensională și în mișcare. Dotată cu ceva straniu și neliniștitor.

BIBLIOGRAFIE

Through the Looking Glass, catalog de expoziție, New York, Muzeul Holografiei, decembrie 1976–februarie 1977. „Holography as an Art Medium", *Leonardo,* vol. 22, nr. 3 și 4, 1989. „Archives of Holography", *Leonardo,* vol. 25, nr. 5, 1992. Louise Poissant (ediție îngrijită de), *Esthétique des arts médiatiques,* vol. 1 și 2, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1995.

Michael **Snow**

Născut la Toronto în 1929. Trăiește la Toronto.

Cunoscut drept un cineast experimentalist (opera sa *Wavelenght* [1967] rămâne celebră pentru faimosul său zoom înainte de 45 de minute) și ca plastician, Michael Snow a recurs, în anii 1985–1986, la tehnica hologramei pentru realizarea unei instalații. Acest demers se înscrie în prelungirea cercetărilor sale privind transparența (supraimprimări fotografice sau filmice) și lumina: obiecte realizate cu o lumânare (*Midnight Blue*, 1973–1974) sau cu lămpi (*Light Blues*, 1974).

Michael Snow a insistat în mod special asupra caracterului „halucinatoriu" și spectral al hologramei. El o vede, totuși, ca o prelungire a acelor media tradiționale care sunt pictura, desenul, fotografia. Instalațiile sale holografice sunt, pentru el, o serie de „tablouri" de privit frontal. Radical nouă este, însă, forța vizuală a hologramei. Ea ajunge, în fapt, să depășească caracterul pur iluzoriu al celei de a treia dimensiuni. Holograma pare să aparțină spațiului real.

CÂTEVA LUCRĂRI HOLOGRAFICE

In/Up/Out/Door, 1985. *Egg*, 1985. *Maura Seated*, 1985. *Redifice*, 1986.

BIBLIOGRAFIE

„Holography, mode d'emploi", în *The Michael Snow Project*, Toronto, Galeria de Artă din Ontario, 1994. *Passages de l'image*, catalog de expoziție, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990. *Michael Snow: digital Snow*, DVD-Rom, Centre Pompidou / Epoxy, 2002.

Still Life in 8 Calls

Instalație cu holograme, 1985

Instalația se subîmparte în opt scene aparent identice, toate articulate în jurul unei holograme suspendate în spațiu, dispuse „ca pe o masă" în fața unui scaun. Toate opt reproduc aparent același aranjament: un telefon, niște chei, o pereche de ochelari, o lampă, o ceașcă cu farfurioara ei etc. Fiecare hologramă se deosebește în fapt de celelalte printr-o prelucrare specială, care ține de colorit, ecleraj, fragmentare, dedublare a imaginii. Michael Snow folosește instalația pentru a revizita în felul său istoria artei: cele opt holograme reprezintă astfel diferite moduri de a percepe obiectele. De la lumea perceperii obiectelor așa cum sunt, se trece la viziunea cubistă și deconstructivistă a unor obiecte din lemn, apoi la viziunea exclusiv „scheletică" a modelării abstracte a acelorași obiecte... Miza instalației ține de variații, de transformările interne ale unei naturi moarte de un gen nou, banală, artificială și trucată de la un capăt la altul.









„Tehnica video a adus un sânge proaspăt artelor ambientale, happening-ului și acțiunii, care-și epuizaseră posibilitățile în cursul anilor 1960."
Nam June Paik

Dubla dezvoltare a tehnicii video și a artei video a modificat considerabil, în ultimele decenii ale secolului al XX-lea, câmpul artelor plastice. Firește, arta video a avut nevoie de timp pentru a fi recunoscută ca atare. Ea explodează astăzi, invadând galeriile, muzeele și târgurile de artă contemporană, și ne permite să înțelegem, retrospectiv, cum a evoluat un întreg segment al artei anterioare. Mediul video aduce cu sine mișcarea, fluiditatea, precum și o anume facilitate, o ușurință de manevrare. El a permis, în același timp, artiștilor să rupă cu multe inerții și academisme. Și le-a permis să intre în contact direct cu evenimentele cele mai actuale, cele mai efemere. Video a constituit, așadar, o unealtă care permite exteriorizarea și deschiderea lumii închise a artelor tradiționale (pictură, sculptură, grafică). Așa cum bine a înțeles Nam June Paik, video a dat un elan formidabil dezvoltării acțiunilor și instalațiilor. Asociată tardiv (la începutul anilor 1990) digitalului, tehnica video reprezintă astăzi o miză nu numai pentru artiștii „profesioniști", ci, deopotrivă, pentru orice amator, computerele personale îngăduind astăzi oricui să prelucreze și să manipuleze imagini.

Din nou despre tehnică

„Un instrument nu este niciodată altceva decât un instrument. Dar nimic nu ne împiedică să ne punem întrebări despre consecințele adesea imprevizibile pe care le au unele instrumente..."
Jean-André Fieschi

Imaginea video rezultă din transcrierea variațiilor electrice în date luminoase. Tubul analizor al camerei explorează, punct cu punct și linie cu linie, imaginea care se formează pe placa sensibilă a camerei. Definirea imaginii variază în funcție de numărul și finețea punctelor reperate. Aceste puncte vor fi, în cazul unei imagini în alb și negru, mai mult sau mai puțin luminate, după o gamă care merge de la negru la alb trecând prin multe nuanțe de gri intermediare. Imaginea video este o transcriere electronică, fiecare punct al imaginii fiind caracterizat printr-o intensitate electrică anume ce corespunde gradului de luminozitate al zonei considerate. Aceste informații sunt apoi transferate – și ajungem astfel la a doua fază a procesului – în tubul catodic al monitorului video. Ele sunt



Tom Wesselmann, *Bedroom Blonde with TV*. 1984–1993. Panou pictat și televizor.

analizate aici și transmise grație baleiajului fasciculului de electroni ce traversează suprafața ecranului. Acest baleiaj se efectuează linie cu linie. Imaginea se creează prin diferența de intensitate luminoasă a razei care lovește ecranul. În cazul unei imagini alb-negru, avem de-a face cu un singur fascicul. În cazul unei imagini color, ecranul e măturat de trei fascicule.

Roșu, verde, albastru

Televiziunea color se bazează pe principiul „sintezei aditive" a culorilor. Fiecărui „punct" al imaginii video îi corespunde o juxtapunere de trei elemente – roșu, verde și albastru. Ochiul „adiționează" și „amestecă" aceste trei culori, primindu-le ca un tot uniform.

Cea mai mică unitate video este alcătuită, la început, dintr-o cameră și un monitor, legate între ele și funcționând în circuit închis. Acesta este dispozitivul camerei de supraveghere. Intercalând între cameră și monitor un magnetoscop, se pot înregistra și transcrie pe bandă magnetică imagini și sunete. Multă vreme, sistemele utilizate au fost definite prin lățimea acestei benzi magnetice (1/2 inch, 3/4 inch etc). Acestor elemente trebuie să li se adauge o regie video (care operează prelucrarea și mixajul imaginilor), instrumente de colorat (menite să adauge nuanțe cromatice) și, în fine, un sintetizator video care permite generarea de forme abstracte și prelucrarea imaginilor preînregistrate).

Așa cum se întâmplă în general în artele numite „tehnologice", cercetările, experimentele și considerațiile tehnice au jucat un rol important în dezvoltarea artei video. Artiștii au folosit de multe ori serviciile tehnicienilor. Paik și-a pus la punct primul sintetizator, la începutul anilor 1970, cu ajutorul lui Shuya Abe, un specialist în electronică. Arta video era pe atunci foarte aproape de bricolaj (și ar trebui să amintim acea extraordinară funcție a bricolajului despre care vorbea Lévi Strauss în cartea lui, *Gândirea sălbatică*). Max Debrenne, unul dintre specialiștii în trucaj ai lui Averty, demonstrează cum multe descoperiri vizuale au fost la început rezultatul hazardului sau al tentativelor de bricolaj ale tehnicienilor. Această dimensiune ludică nu va dispărea nicicând cu totul și va fi chiar amplificată o dată cu dezvoltarea unității video ușoare: o unitate video ușoară e compusă dintr-un ansamblu cameră, magnetoscop și monitor. În paralel, se vor dezvolta laboratoare foarte specializate, mai cu seamă în ceea ce privește montajul și postproducția.

„Paluche"

Realizată de Jean-Pierre Beauviala la sfârșitul anilor 1970, „Paluche" este o minicameră video cilindrică, cu o greutate de 300 grame, și care, prin ușurința cu care poate fi mânuită, a revoluționat arta video. Ea a fost utilizată în mod special de Jean-André Fieschi (*les Nouveaux Mistères de New York*, 1975–1979), care va scrie: „La capătul cilindrului, lung de douăzeci de centimetri, este înșurubat obiectivul. Se ține tubul în căușul mâinii, ca o torță sau un microfon. Obiectivul mătură, captează. Este, literalmente, ca un ochi în vârful degetelor. Impresie stranie, nouă, care ține de grefa de organe și de dedublare, atunci când imaginea se materializează. Mâna înaintează fără voia ei, se apropie de obiectele de pe masă, le înconjoară, le survolează pentru a vedea."
Proximitate cu obiectul. Senzații „tactile" și nu numai „vizuale". Nomadism al parcursului. Lejeritate a instrumentului, comparat adesea cu un gen de „stilou" electronic. Vedem aici cum tehnica influențează opera, favorizând adoptarea unui stil special.

Imaginea video

„Poți răsuci o imagine de televiziune ca și cum ar fi ceva material."
Woody Vasulka

Care sunt principalele caracteristici ale imaginii video? Putem insista asupra caracterului ei scânteietor și foarte luminos; și, deopotrivă, fragmentat – „pixelarea" imaginii, parcelarea și „mărunțirea" ei extinzându-se la instalații, pentru a constitui ansambluri iconice complexe. Acestea se cer citite, ca uriașul *Tricolor vidéo* al lui Paik (384 de televizoare dispuse pe podea, cu fața întoarsă către plafon, Centrul Georges Pompidou, 1982), în manieră microscopică (până la infinita micime a alcătuirii) și macroscopică (ținând seama de viziunea de ansamblu).
Imaginea înregistrată va suporta la montaj tot felul de transformări: întindere, deformare, incrustări ale unei imagini – sau numai a unei



Yang Fudong, *Tonight Moon*, instalație video, 2000

porțiuni de imagine – în alta, utilizarea sistematică a fenomenelor de parazitare sau, pur și simplu, a „zăpezii" sau a „zgomotului" ecranului. În *Still* (1980), Kuntzel incrustează în interiorul imaginii câteva elemente de „alb". Se ivesc puncte luminoase ca niște perle pe un fond albastru. Ele ocupă treptat întregul ecranului, pentru a se topi apoi din nou în imagine. Obiecte și figuri tind să se dizolve și să se estompeze în jocul necontenit al formelor. *Kaleidoscop* (1988), una dintre instalațiile japonezului Mineo Aayamaguchi, grupează 25 de monitoare al căror conținut se reflectă – deformat – pe podeaua lucioasă. Bill Viola va folosi și el aceste sisteme de reflecție întrebuințând, în instalațiile sale, materiale reflectorizante (*Stations*, 1994).

În afara fenomenului de feed-back, se cuvine să insistăm și asupra posibilităților pe care le oferă procedeul „în direct". Nu există răstimp între captarea imaginii și restituirea ei către spectator, astfel încât artistul poate verifica și controla în permanență imaginea.

El poate, de asemenea, profita de transmisia „în direct" pentru a-l include pe spectator în chiar derularea benzii video sau a instalației. Cuplarea unei camere cu un monitor TV permite constituirea unui sistem autonom, înregistrarea hrănindu-se din proiecție.

Date fiind aceste avantaje, asistăm la dezvoltarea dispozitivelor și instalațiilor care funcționează în circuit închis. „Camere optice"

Bruce **Nauman**

Născut la Fort Wayne (Statele Unite) în 1941. Trăiește în New Mexico.

„Cu cât veți încerca să vă apropiați mai mult de cameră, cu atât vă veți îndepărta mai mult de ea, vă veți îndepărta de voi. Este o experiență foarte stranie."

În 1968, Bruce Nauman începe să-și înregistreze performanțele. Foarte curând, el descoperă posibilitățile mediului video, variază sistematic încadrările, se înregistrează văzut din spate astfel încât corpul său pare a fi paralel cu solul etc. Construiește dispozitive în interiorul cărora spectatorul (participant) devine o piesă-cheie. Instalațiile lui reiau de multe ori (cu ușoare variante) același dispozitiv: un coridor gol, în care e instalat un sistem video în circuit închis. Imaginile captate de cameră sunt imediat transmise pe monitor. Vizitatorii pot astfel să-și urmărească direct pe monitor propria imagine (sau imaginea celorlalți vizitatori). Dar Nauman plasează camera în așa fel încât privitorul nu se poate vedea decât din spate! El perturbă astfel câmpul percepției obișnuite și așteptate. Se produce un fenomen de distorsiune între spațiul real și spațiul imaginii, ambele înscriindu-se totuși în aceeași temporalitate. În *Live/Taped Video Corridor* (1969–1970), Nauman plasează, unul peste altul, două monitoare. Cel de jos transmite imaginea coridorului. Cel de deasupra reproduce imaginea în circuit închis captată de o cameră plasată la intrarea în coridor. Odată intrat în coridor, cu cât te apropii de monitor, cu atât te îndepărtezi de cameră. Rezultatul este că imaginea ta pe monitor devine din ce în ce mai mică și pari, în mod paradoxal, că te îndepărtezi de tine însuți. În alte instalații, Nauman recurge la dispozitivul camerei de supraveghere, cele două părți ale dispozitivului (camera și monitorul) aflându-se în două încăperi separate (A și B). Dar acest ultim sistem poate fi asociat unui al doilea dispozitiv în care o a doua cameră și un al doilea monitor sunt situate respectiv în A și B. Un sistem de intersectare sau de hiasm. Însuși dispozitivul supravegherii se află astfel perturbat.

CÂTEVA LUCRĂRI

Performance Corridor, 1968. *Wall Floor Positions*, 1968. *Surveillance Piece*, 1969–1970. *Video Corridor Piece for San Francisco*, 1969–1970.

BIBLIOGRAFIE

Joan Simon (ediție îngrijită de), *Bruce Nauman*, Minneapolis, Walker Art Center, 1994. *Bruce Nauman. Image/Texte*, catalog, Paris, Centre Georges Pompidou, 1997–1998.

în interiorul cărora spectatorul intră și se găsește confruntat cu o identitate pe care o perturbă distorsiuni savante ale spațiului-timp. Dan Graham, Bruce Nauman, Peter Campus trec drept maeștri în aceste jocuri ce reînnoiesc vechiul dispozitiv al camerei obscure sau al camerei optice inventate odinioară de Brunelleschi. Spectatorul cade aici pradă tuturor iluziilor și jocurilor optice. *Face/Ings* (1974), de Taka Iimura, confruntă vizitatorul cu un ambient în care ecranele nu îi redau niciodată imaginea decât din spate, spectatorul neputând viziona decât ecranul corespunzător camerei care (la un moment dat) îl înregistrează din spate! Utilizarea oglinzilor, a unor suprafețe reflectorizante i-a permis artistului să sporească complexitatea efectelor video. Multe ambienturi, precum ale lui Campus sau ale lui Dan Graham, presupun existența unor oglinzi sau suprafețe de sticlă. Aceste instalații acordă un loc important jocurilor de lumină, transparențelor, umbrelor, reflexelor și jocurilor optice. Confruntat cu propria sa imagine, cu un ușor decalaj de timp, vizitatorul își pierde corpul și identitatea. Multe dispozitive imaginate pentru instalații video par să prelungească cutiile și jocurile optice ale secolelor anterioare. Intră în scenă iluzionismul, care ne antrenează în universuri imaginare. Întrebuințarea ecranelor cu cristale lichide, care echipează televizoarele de mici dimensiuni, și, invers, zidurile-ecran, de mari proporții, permit scenografii din ce în ce mai variate.

Dispozitiv plastic
Îmbinare spațio-temporală specială, ansamblu al elementelor care constituie o operă de artă sau care permit derularea ei.

Dispozitiv video
Forma (rectangulară) a modulului de televiziune și tehnica video (feed-back, transmisie în timp cvasireal etc) favorizează construirea unor dispozitive video speciale. Ziduri, turnuri, piramide, ecrane multiple (lucrări de Nam June Paik, Mari-Jo Lafontaine etc). Feed-back și transmisie în „timp real", care permit o telescopare și o punere în abis a imaginii. Mizând pe un ușor decalaj între timpul înregistrării și timpul restituirii imaginii, dispozitivele video amintesc de vechile „camere" optice dotate cu ciudate efecte de „oglinzi" (*cf.* dispozitivele lui Dan Graham sau ale lui Peter Campus).

Camera de supraveghere

„Privirea nu mai are astăzi acces la mister, la tăcere. Imaginile se cred azi cu mult superioare lucrurilor. Este impresia pe care o am ori de câte ori văd o reprezentare video."
Michaël Klier

Multe caracteristici ale artei video decurg din întrebuințările curente ale acestui mediu. Deturnând de la întrebuințarea lor normală dispozitivele de supraveghere instalate în bănci, edificii publice și centre comerciale, artiștii descoperă noi stiluri de narare. În 1984,

Michaël Klier prezintă *Der Riese (Uriașul)*, o lucrare video realizată în întregime pe baza unui montaj de elemente împrumutate de la camera de supraveghere. Care sunt particularitățile ochiului camerei de supraveghere? El este neutru, indiferent, filmează totul – de la distanță. *Hotel Tapes* (1986) reia același dispozitiv, dar în camere de hotel. Michaël Klier folosește de astă dată actori, dar păstrează unghiul de vedere și „neutralitatea" ochiului camerei: viziune în *contre-plongée* dintr-un unghi al încăperii. Este ceea ce autorul numește „ficțiune supravegheată", dispozitivul provocând un anume comportament al actorului și producerea unui anume tip de imagine. Ne putem imagina dispozitivul multiplicat, difuzat pe mai multe monitoare: „Vom vedea în același timp încăperi în care se petrece ceva și încăperi în care nu se petrece nimic. Oarecum ca în *Die Tausend Angen des dr. Mabuse* sau ca în *Rear Window.*"
În 1994–1995, Pierre Huyghe va aduce un nou omagiu filmului *Rear Window,* filmul mitic al lui Hitchcock. Este vorba de un *home movie,* făcut în două week-enduri, un *remake* ce reia punct cu punct dispozitivul imaginat pentru *Rear Window,* un „huis clos" (univers închis) apăsător care aici este rejucat, repetat. Totul se axează pe cultura și cunoștințele spectatorului, care nu poate rata compararea noului film cu originalul. Ange Leccia (*Arrangement Stasi*, 1990) dăduse deja o conotație politică dispozitivului. Două „unități de supraveghere" de la Stasi (poliția politică a Germaniei de Est), două camere video legate la două monitoare, erau plasate cu fața la un perete. Simboluri ale absurdității birocratice, camerele „se autoobservau", iar cele două monitoare transmiteau încontinuu numai imaginea celor două obiective.

Sunetul, muzica

„Imaginea video este o linie de baleiaj cu energie electrică, un sistem vibrator cu frecvențe determinate, asemănător celui pe care te aștepți să-l găsești la un obiect rezonant."
Bill Viola

Expoziția inaugurală a lui Paik, la galeria Parnass din Wuppertal, în 1963, era intitulată „Exposition of Music / Electronic Television". Pornind de la imagini figurative, înregistrate de pe canalul unor

posturi comerciale, el obținea imagini abstracte prin perturbarea traiectoriei electronilor în interiorul tuburilor catodice a treisprezece aparate. Arta video apare, așadar, la început ca o nouă formă de pictură – electronică, luminoasă, fluidă.

Mulți artiști video (și nu dintre cei minori, pentru că pot fi citați Paik, Viola, Steina Vasulka etc) au practicat muzica sau au fost interesați de ea. Există, într-adevăr, multe complicități între muzică și video. Paik, care vorbea uneori despre televizoarele sale ca despre „piane cu lumini", frecventase asiduu studioul de muzică electronică al lui Stockhausen, la Köln, și declara că își compunea benzile video așa cum se compun sonatele, cu teme, contra-teme, cu un tempo special. „Am afirmat întotdeauna, adaugă Bill Viola, că arta video este mai aproape de muzică decât de scriitură, de pictură sau de fotografie. A compune imagini în tehnica video este același lucru cu a compune muzică; în ambele cazuri, evenimentele sunt ordonate după un ritm temporal precis."

Trebuie să notăm influența, neîndoielnic determinantă în această privință, a unui instrument ca osciloscopul, reamintind că avem de-a face cu arte profund tehnice – amplu marcate de posibilitățile și limitele instrumentului, aceste limite putând fi utilizate, desigur, în sens „pozitiv". Osciloscopul îi permite artistului să vizualizeze un sunet și să urmărească, sub formă de oscilații, variațiile sale de înălțime și frecvență. De aici și până la a vedea în osciloscop un mijloc de a genera forme nu e decât un pas, și artiștii îl vor face foarte rapid la începutul anilor 1970. Noțiunea de semnal (luminos, vizibil) este aici capitală. Ea va marca profund activitatea lui Woody Vasulka. Prin trecerea unui sunet (un zgomot) din ordinea invizibilului în cea a vizibilului, pătrundem într-un alt univers.

Printre primii videaști, mulți au avut inițial o formație de electroacusticieni și au ajuns abia mai târziu la realizarea unor imagini care nu sunt, în ultimă instanță, decât transcrierea și traducerea vizuală a unor sunete, zgomote și semnale acustice. Televizorul este, prin urmare, conceput ca o „sursă" luminoasă și sonoră, o cutie acustică și vizuală. Artiști ca Paik, Vasulka și alți autori precum canadianul Jean-Pierre Boyer (*le Champ magnétique*,

Steina și Woody **Vasulka**

Născută la Reykjavik (Islanda) în 1940; născut la Brno (Cehoslovacia) în 1937. Trăiesc la Santa Fe (New Mexico).

„Pentru Woody și pentru mine, magia video rezidă în semnalul electronic. Prima demonstrație video pe care am văzut-o se baza pe un fenomen de feed-back, adică pe un proces care aparține mediului însuși."
Steina Vasulka

Artiști multimedia, fondatori, în 1971, la New York, ai spațiului The Kitchen, consacrat artelor multimedia, ambii sunt considerați promotori importanți în domeniul video și al artelor electronice. Ei au studiat în mod special interacțiunea sunetului cu imaginea. Steina s-a format ca muzician și a fost mai întâi violonistă. Fascinată de mediul video, construiește o „mașină de vedere", compusă din camere rotative și oglinzi sferice, care-i va permite, în studio sau în exterior, realizarea a numeroase benzi experimentale. Utilizarea reflexelor, a imbricațiilor spațiale complexe duce la realizarea unor instalații ca *Allvision* (1982): două camere rotative care funcționează în circuit închis îi permit să multiplice punctele de vedere, oferind astfel un câmp vizual de 360°. În *The West* (1983), ea explorează și inventariază în mod sistematic, cu ajutorul unei mașini telescopice, structurile inerente peisajului pe care-l filmează. Ea dă astfel la iveală resorturile geometrice interne ale sitului, practicând un gen de *land art* electronic.
Performanță evolutivă, *Violin Power* (1978) se bazează pe interacțiunile și interferențele dintre execuția muzicală a violonistei (Steina Vasulka) și semnalul audio retransmis de televizor. Urmează, ca efect, distorsiuni formale ale imaginii de pe monitor.

CÂTEVA LUCRĂRI

Woody. *The Commission*, 1983. *Le Théâtre des automates hybrides*, 1992.
Steina. *Allvision*, 1982. *The West*, 1983.

BIBLIOGRAFIE

Steina et Woody Vasulka vidéastes, 1969–1984, catalog, Paris, Ciné-MBXA / Cinédoc, 1984. *Pioneers of Electronic Art*, catalog de expoziție, Linz (Austria), Ars Electronica, 1992.







Steina Vasulka, *Violin Power*, performanță interactivă cu bandă video (alb-negru, sunet stereo, 10 min), 1978

Phonoptic, Vidéo-Cortex, 1973–1974) se amuză să răsucească și să deformeze imaginea, să o moduleze așa cum te poți juca cu un material sonor sau acustic. Cuplând sunetul cu circuitul care controlează baleiajul ecranului și recurgând la osciloscop, Jean-Pierre Boyer generează imagini deformate, chipuri „curgătoare". Magnetul electronic circular de care se slujește Paik îi îngăduie să transforme mișcarea și oscilațiile undelor pe ecran. Imaginea este gândită și mânuită în termeni de „faze", „unde", „trame" și „baleiaje". Elaborată pe parcursul mai multor ani (1970–1978), *Violin Power,* opera Steinei Vasulka, explorează în chip sistematic posibilitățile de distorsiune a imaginilor electronice. Cu ajutorul unor interfețe electronice (sintetizatoare, instrumente de colorat, manipulatori de semnale), ea își transformă vioara în instrument generator de forme. Baleiajul imaginii corespunde unduirilor arcușului. Semnalul audio și semnalul video se generează reciproc. *Voice Windows* (1986) îi permite Steinei Vasulka să opereze asupra peisajelor, pe care le deformează și le suprapune, folosind frecvența și lungimile de undă produse de vocalizele Joanei La Barbara. Ernest Gusella folosește și el osciloscopul și generează semnalul video pornind de la un sunet sintetic. El poate astfel să se joace cu imaginile așa cum se joacă cu undele, sub formă de valuri *(waveforms),* de baleiaje, de trame, de faze.

Woody Vasulka este, la rândul său, fascinat de video, de această imagine „fără cadru", fluidă, imaterială și fără altă substanță decât cea luminoasă. El se slujește în mod similar și într-o manieră „ritmică" de pixelare, de efecte de tramă, de redundanțe formale și de deformări (*The Commission,* 1983).

Spațiul instalației

Dispozitivul spațial propriu instalației se prezintă ca un spațiu special, recreat în cadrul unei galerii sau al unui muzeu. Instalațiile virtuale întăresc senzația de delocalizare sau de ubicuitate pe care o stârnește orice spectacol. Spațiul virtual, posibilitatea de a acționa și reacționa (în timp real), faptul că se poate interveni asupra unui spațiu foarte îndepărtat modifică relația spectatorului cu opera de artă. Ea se înscrie tot mai mult în spațiul real. Dar acest spațiu se dilată și devine reprezentativ, îngăduind perceperea obiectelor și ființelor virtuale, absente sau inventate. Și manipularea lor.

Instalațiile

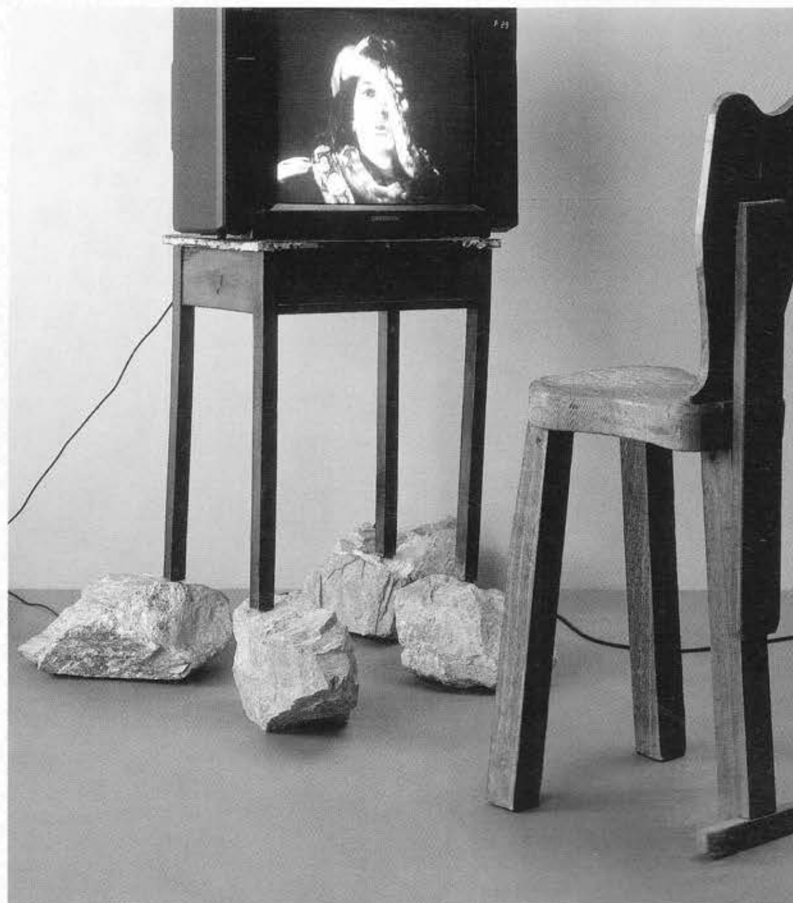
„Arta video de mâine este instalația, arta timpului și a spațiului absolute, și va trebui să cunoaștem codul de lectură al acestei noi arte."
Nam June Paik

Cu Paik, așa cum am văzut, arta video începe sub auspiciile acțiunii și ale happening-ului. Cu siguranță,

Marina **Abramovic**

Născută la Belgrad în 1946. Trăiește la Amsterdam.

„În general, nu sunt în ton cu spiritul vremii. [...] Nu conduc automobilul, nu am computer și nu fac fotografii. [...] Față de toate lucrurile astea am o abordare foarte personală și apelez adesea la tehnologii foarte modeste."



Becoming Visible, instalație video, 1993

Marina Abramovic a lucrat vreme îndelungată cu un alt artist, Ulay (născut în Germania, în 1943). Au călătorit, timp de mulți ani, în jurul lumii, ceea ce le-a furnizat material pentru „Continental video Series", fiecare continent oferindu-le prilejul unei lucrări video. Fiecărei benzi (și fiecărui continent) îi corespunde un cofret, o casetă secretă. Aceste continente „reinventate" sunt în număr (mitic) de 12. *City of Angels*, care face parte din serie, a fost

realizată în 1983 la Bangkok. Autorii și-au propus să traseze, trecând prin rituri și tradiții, portretul tailandezilor, bărbați și femei, filmați în contextul templelor și al ruinelor din țara lor.

Marina Abramovic își urmează apoi singură activitatea de plasticiană. Este recunoscută pentru performanțele cu caracter social și politic, dintre care în unele folosește aparate video. Multe dintre ele speculează durata. *Cleaning the Miror III* (1995) este o acțiune care se desfășoară în interiorul unui muzeu etnografic: artista fixează îndelung obiectele pe care i le prezintă muzeograful (o trusă medicală, un ibis mumificat, încălțări ale aborigenilor etc). În suspensie deasupra obiectelor, mâinile sale captează energia emanată de aceste obiecte. Marina Abramovic realizează, de asemenea, numeroase instalații și sculpturi, umoristice, suprarealiste și incluzând, și ele, aparate video (*Becoming Visible,* 1993), ceea ce îi permite să reinjecteze în noile lucrări amprentele (sau memoria) performanțelor mai vechi. Tehnica video nu este aici decât un ingredient într-o operă în care trupul joacă un rol preponderent. Acțiunile și performanțele Marinei Abramovic sunt de multe ori violente și aduc în scenă corpul viu. Sau mort. Ca în *Cleaning the Miroir I* (1995), instalație în centrul căreia cinci monitoare video transmit gesturile artistului care spală și piaptănă îndelung un schelet uman.

CÂTEVA LUCRĂRI

AAA... AAA, 1978. *City of Angels*, 1983. *Le monde est mon pays*, 1984. *China Ring*, 1987.

BIBLIOGRAFIE

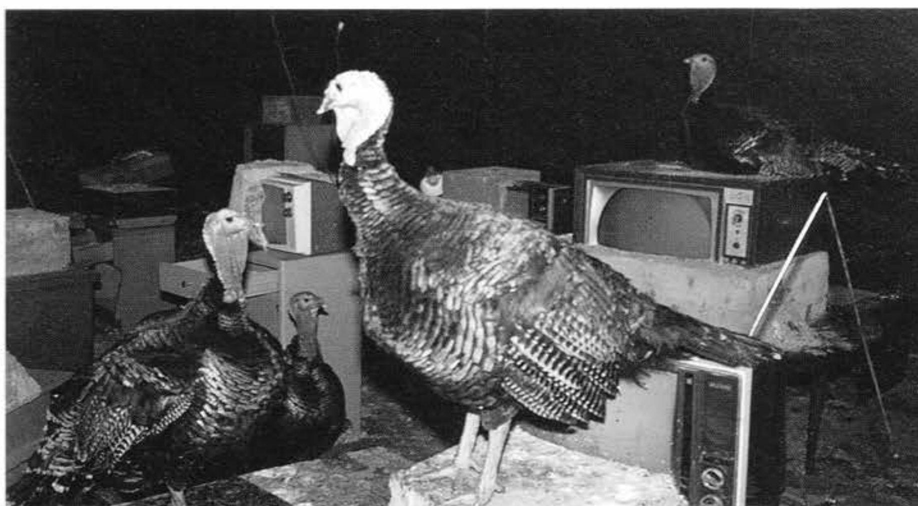
Marina Abramovic și Ulay, *Relation Work and Detour,* Amsterdam, 1980. *Ulay & Abramovic. Performances 1976–1988,* Eindhoven, Stedelijk Museum, 1997. Marina Abramovic, *Artist Body,* Ed. Charta, Milano, 1998.

acestea vor dăinui, artiștii vor continua să recurgă la performanță și să-și angajeze corpul în jocul acțiunii, cum va fi, de pildă, cazul Marinei Abramovic. Dar, începând din anii 1980, instalația va cuceri tot mai mult teren, instalația în forma ei plastică și lărgită. Paik și Vostell sunt, ca aproape întotdeauna în acest domeniu, la originea sistemului. Cu cele cinci acvarii ale sale conectate la cinci televizoare, *Video Fish* (1979) a lui Paik rămâne arhetipul instalației. Fiecare acvariu prelungește spațiul televizorului, peștii vii evoluează în cadrul unei imagini în mișcare, multiforme și colorate, fără să-ți dai seama exact ce ține de imaginea naturală a fundului acvariului și ce ține de realitatea artificială a ecranului. Curcanii vii din instalația lui Vostell, *Dépression endogène* (1975–1980), evoluează printre televizoare betonate,

Timpul instalației

De la ralantiul extrem (Douglas Gordon dilatează, lungește, diluează timp de douăzeci și patru de ore imaginile filmului *Psycho* al lui Hitchcock, în *24 Hour Psycho*, 1993) și până la accelerarea dezlănțuită, modelată frecvent pe ritmul propriu clipului sau filmului publicitar, instalația (video sau multimedia) obligă spectatorul să se înscrie în centrul unei durate anume, al unui tempo special.

„O dată cu video, devine posibil jocul cu un timp decalat, există o disjuncție între timp și loc.“ (Dan Graham)



Wolf Vostell, *Dépression endogène*, instalație, 1975–1980

dispuse într-un spațiu semi-închis. Spectatorul privește scena din exterior, ca și cum ar fi vorba de o vitrină.

Unele dispozitive pot fi frontale (precum *Video Fish* de Paik) sau rămân deschise, astfel încât să poată accepta spectatorul în interiorul lor. Așa se întâmplă cu arena circulară a Mariei-Jo Lafontaine (*A las cinco de la tarde*, 1984), sau cu unele instalații de Dara Birnbaum, cum ar fi *Damnation of Faust* (1984) sau *Will-'O'-the Wisp*

Marie-Jo **Lafontaine**

Născută la Anvers (Belgia) în 1945. Trăiește la Bruxelles.

„În fața unei instalații, spectatorul este prins într-o relație de seducție. El se află în aceeași situație ca în fața unui tablou: este în prezența a ceva, poate zăbovi ore întregi dacă dorește [...] dacă vrea să se lase sedus [...]"

Să intri în spațiu, ca într-un ring sau într-o spirală (*Victoria*, 1988). Să te lași prins într-un fascicul amețitor de imagini. Marie-Jo Lafontaine manevrează dispozitive circulare sau instalează pereți-ecrane. *A las cinco de la tarde* (1984) reproduce în dispozitivul său arena circulară a coridei. Spectatorul, care se trezește înhățat și prins în capcană, asistă la o bizară coridă de forme ce alternează jocuri tauromahice cu demonstrații de flamenco. Dispozitivul este riguros, imaginile sunt baroce și flamboaiante. Senzualitatea imaginilor, pregnanța dispozitivului circular acționează direct asupra simțurilor vizitatorului. El se trezește prins în vârtejul coridei și devine precum o piesă a dispozitivului inventat de artist.

The Swing (1997–1998) este, dimpotrivă, o instalație „deschisă", compusă din șaptesprezece coloane răspândite în spațiul expoziției. Ecranele monitoarelor video, incrustate în coloane, sunt orientate diferit. Acest lucru obligă spectatorul la un du-te-vino necontenit în spațiul instalației.

CÂTEVA INSTALAȚII VIDEO

La Marie-Salope, 1980. *Round around the Ring*, 1981. *A las cinco de la tarde*, 1984. *Le Métronome de Babel*, 1984–1985. *Les Larmes d'acier*, 1985–1986. *Victoria*, 1988. *The Swing*, 1997–1998.

BIBLIOGRAFIE

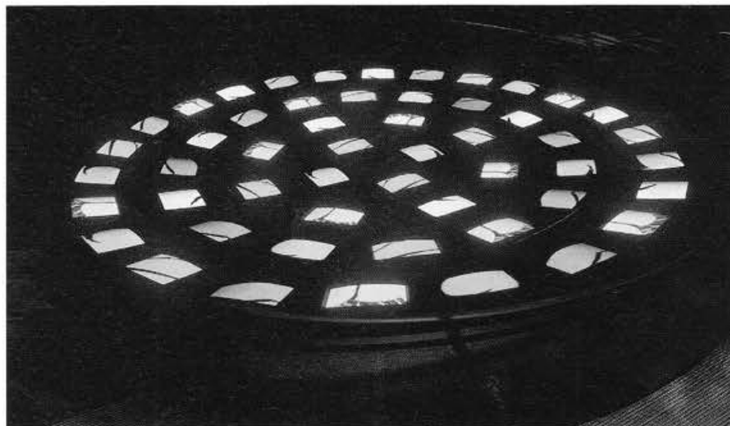
Marie-Jo Lafontaine, *Video Sculptures*, Zedelgem, J. Foncé Éd., 1987. *Einzelgänger*, Salon Verlag, Köln, 1998. *„Où va la vidéo?"*, Cahiers du cinéma, Paris, 1986.

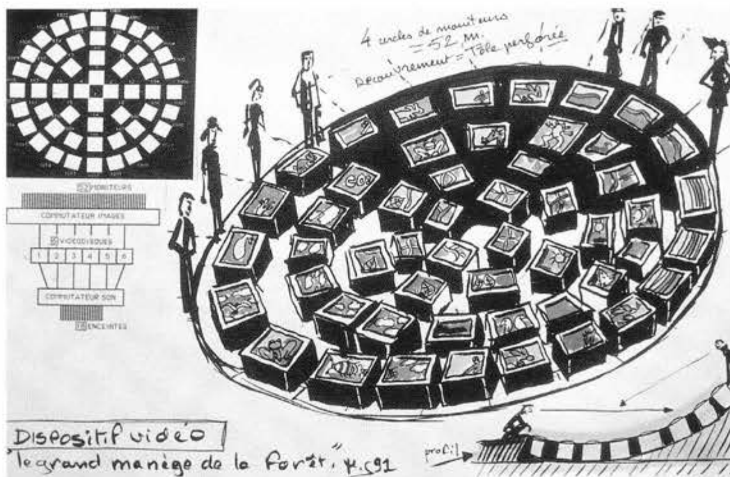






A las cinco de la tarde, instalație video, 1984.
Imagine de ansamblu și detalii.





Michel Jaffrennou, *le Grand Manège de la forêt*, instalație video, 1991. Imagine de ansamblu și *story-board*.

(1985), în care ea derulează și organizează proiecțiile video în centrul unui spațiu ocupat de mari fotografii expuse circular, monitoarele video punctând ansamblul sau fiind incrustate în imaginea fotografică. Și alte instalații adoptă dispozitive circulare. *Le Grand Manège de la forêt* (1991), de Jaffrennou, expune o „pădure" de monitoare plasate pe sol și ale căror ecrane privesc spre cer. Dominique Belloir este și ea autoarea unor instalații cu o puternică dimensiune de învăluire senzorială. *Nymphée* (1991, „arhitectură video pentru 36 de ecrane") pune în joc reflexele, transparențele și efectele unor imagini multiple ce se unesc, se despart, se combină precum cioburile divers colorate ale unui caleidoscop. Funcția de modul a diverselor televizoare este aici în mod special operantă, feluritele aparate îngăduind construcția unor structuri luminoase. Regăsim același sentiment de imersie senzorială în instalația chinezului Yang

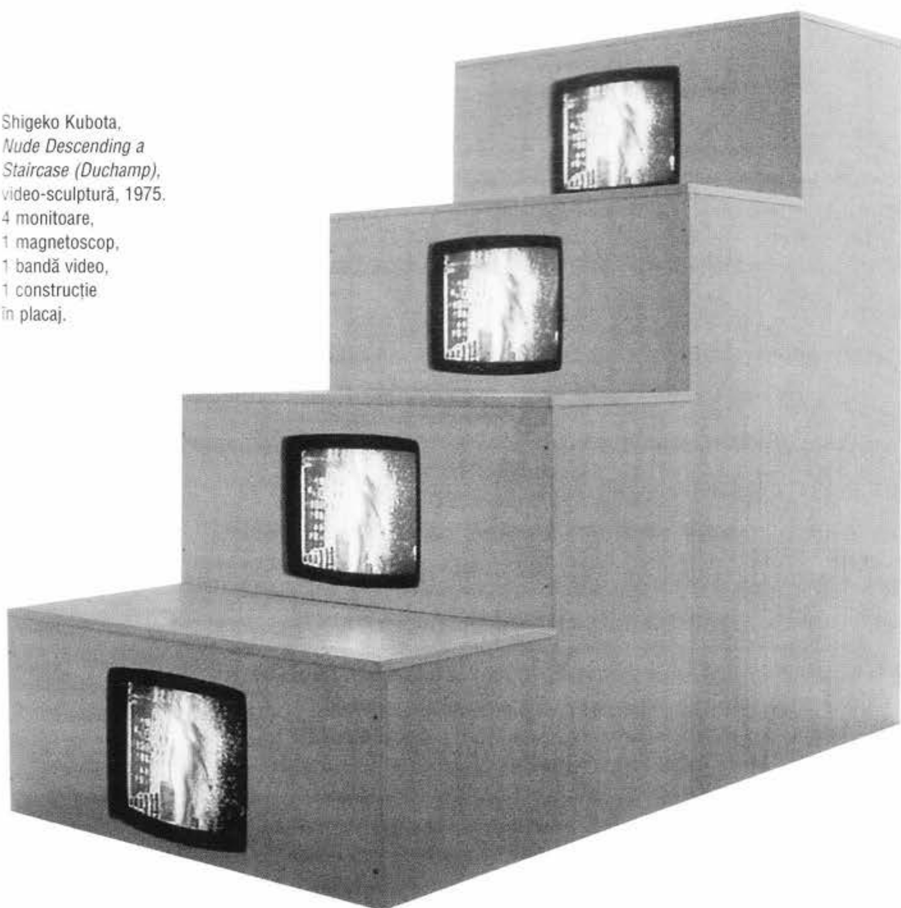
Fudong, *Tonight Moon* (2000), dispozitiv multi-ecranat, ce retrasează diversele faze ale unei performanțe axate pe tema apei.
Instalația s-a născut la intersecția unor discipline și genuri. Dispozitiv eminamente plastic, ea împrumută elemente din teatru, din arhitectură și din ceea ce desemnăm prin termenul „scenografie". Constituie o formă de regie spațio-temporală, ce trebuie dirijată cu precizie și migală. De aici, impactul evident al tehnologiilor informatice, care permit reglarea unor dispozitive foarte complexe, cuprinzând multi-ecrane, mișcări scenice, platouri turnante etc. De altfel, instalația rămâne un dispozitiv deschis și cu posibilități infinite, întrucât se poate adăuga oricând un element sau un obiect nou la un dispozitiv știut. Poate că tocmai această deschidere explică succesul său în arta de la sfârșitul celui de al doilea mileniu.

Video sculptura

„Când cuplez un televizor la o secure sau la un morman de pantofi, nu se pune problema supunerii la un principiu formalist sau estetic [...]. Rezultă nașterea unei realități plastice (a unei sculpturi-eveniment) și totodată a unei dezvăluiri psihologice strâns legate de programele televizate."
Wolf Vostell

Televizoarele răsturnate sau numai înclinate pe care Nam June Paik le expune în 1963 la Wuppertall, cu prilejul reuniunii inaugurale a artei video, lăsau să se vadă doar niște imagini deformate și, uneori, o simplă linie. Televizorul are aici rolul unui modul luminos, care poate fi comprimat, îngrămădit, modelat în formă de piramide, de cruce (Nam June Paik, *TV Cross,* 1966) etc. Garry Hill va perturba, mai târziu, evidența acestui ultim dispozitiv, realizând o cruce esențializată și goală în interior, monitoarele video circumscriind și limitând imaginea în cele patru extremități ale punctelor cardinale ale crucii: cap, picioare și mâini, detașate în întunericul sălii (*Crux*, 1983–1987).
Unii artiști se vor sluji de televizor așa cum s-ar sluji de un obiect (sau de un material) oarecare, pentru a-l transforma în sculptură ori pentru a-l include în interiorul tabloului. Nam June Paik, la începuturile sale, adună numeroase televizoare pe care le expune,

adăugându-le un magnet sau o sârmă de cupru (*Magnet TV*, 1965), sau vidându-le pentru a nu le păstra decât carcasa. Christo aplică unui televizor tratamentul la care supune de obicei monumente și obiecte: *Télévision empaquetée (pour Nam June Paik)*, 1970–1976. Roland Baladi sculptează televizoare în marmură. Mai recent, Pipilotti Rist prezintă pe un piedestal un televizor cu ecranul acoperit de un alt ecran de plastic ale cărui fațete multiple deviază lumina. Principiul video-sculpturii pleacă incontestabil din caracterul de obiect (sau de modul deplasabil) al televizorului. Acesta, așa cum am văzut, poate fi comprimat, înghesuit. Se ajunge astfel la crearea unor pereți video sau a unor frize, imaginea putând fi repartizată pe mai multe ecrane, și diferitele elemente ale imaginii fiind în măsură să treacă, să gliseze, să poată sări de la un post la altul.
De la obiectul plastic, video-sculptura va păstra frontalitatea, ceea ce, în multe cazuri, o înrudește cu un bazorelief sau cu un tablou. Cum este lucrarea lui Tom Wesselmann, *Bedroom Blonde with TV* (1984–1993), un asamblaj (ce amintește formele contraplacate sau decupate din tablă ale reclamelor publicitare) care încadrează un foarte real post de televiziune. Viziunea ansamblului rămâne pur frontală și putem privi imaginea strălucitoare a televizorului încadrată de figura tutelară a unei blonde platinate. Dar lucrarea se poate citi uneori ca o sculptură, în jurul căreia te poți învârti, pe sub care poți trece (ca sub *Arc de triomphe* de Paik). Instalația realizată de Judith Barry și Brad Miskell, *Hard Cell* (1944), se revendică de la acest principiu. O casetă de lemn, foarte deteriorată și marcată cu literele negre care se află la originea titlului său, lasă să se vadă, prin găurile și crăpăturile ei, televizoare aprinse, computere și materiale diverse. De la sfârșitul anilor 1950, Vostell realizase tablouri similare, suspendate pe verticala zidului, compuse în mare parte din obiecte și materiale uzate și incluzând un televizor în funcțiune (*Dé-collage/Objets*, 1958–1959). Contrastul este aici total între luminozitatea imaginilor și aspectul mat al materialelor uzate.
Într-o friză amplă, *Sauterelles* (1968–1970), Vostell a amestecat mari reproduceri fotografice (imagini ale unui cuplu înlănțuit, o fotografie a tancurilor sovietice intrând în Praga) cu douăzeci de monitoare video



Shigeko Kubota, *Nude Descending a Staircase (Duchamp)*, video-sculptură, 1975. 4 monitoare, 1 magnetoscop, 1 bandă video, 1 construcție în placaj.

care difuzează imagini de război, varieteuri și extrase publicitare. Cuplată la un monitor, o cameră înregistra și retransmitea în direct imaginea spectatorului operei, care se afla astfel implicat și integrat în interiorul frizei. Această lucrare se situează la confluența video-sculpturii cu instalația; ea nu se mulțumește, în fapt, doar cu profunzimea obiectului și cu principiul vizionării frontale, ci se cere distribuită în totalitatea unui spațiu pe care îl include.

Născută în Japonia, trăind la New York, Shigeko Kubota deturnează opera lui Marcel Duchamp în numeroase instalații, incastrând monitoarele sale (și imaginile unei femei goale) în treptele unei scări (*Nude Descending a Staircase [Duchamp]*, 1975), sau recreând fereastra lui Monsieur Marcel (*Meta-Marcel: Window Snow [Duchampiana]*, 1976). Televizorul poate fi astfel vidat, redus la simpla lui carcasă și poate furniza cadrul sau fereastra unui mic teatru. Paik se va amuza în acest caz de apariția, în vidul ecranului, a siluetei muntelui Fuji sau a propriului său chip.

Un rol important îl vor avea pereții-video, și vom asista la o supralicitare în utilizarea a numeroase ecrane. *Tricolor-Vidéo* a lui Paik însumează 384 de monitoare, dispuse, în 1982, în fosa cu imagini a Centrului Georges Pompidou. La Seul, în 1988, el construiește un turn de 1 003 monitoare *(Tadaikson)* și, în 1990, la Düsseldorf, realizează o *Venus,* sculptură monumentală în formă de spirală. Mișcarea imaginilor circulând de la un monitor la altul creează tot soiul de ritmuri și de efecte optice complexe. Vostell nu se lasă mai prejos și construiește, în 1990, un perete *(Requiem)* compus din 20 de fotografii (reprezentând câmpurile de exterminare și orașele germane distruse) „retușate" cu vopsea și juxtapuse, fiecare având în centru un monitor video.

Multe lucrări de Fabrizio Plessi (*Mare Orrizontale,* 1976; *Videoland,* 1987) se revendică de asemenea de la video-sculptură – sau de la video-arhitectură –, prezentându-se ca obiecte, asamblaje, construcții: acumulare de module televizuale care pot fi îndesate, îngrămădite (în felul cărămizilor sau al molanelor). Tehnica video se exersează în tot felul de combinații plastice – ziduri, piramide, diagonale – care pot fi răsturnate, înclinate, suspendate etc. Dar, din clipa în care intervine spațiul, separând elementele și creând un loc unde spectatorul se poate plasa, intrăm în dimensiunea instalației.

Spațiu, timp, viteză

„Video este trecerea de la mișcare la mișcarea mișcării. Limita vitezei interesante, aici, este limita de sensibilizare a conștiinței față de imagine, altfel spus: depășirea a 60 de imagini pe secundă."
Paul Virilio

Apariție. Dispariție. Metamorfoză. Imaginea video se construiește adesea (sau se deconstruiește) punct cu punct, pixel după pixel. Acest proces de rarefacție a unei imagini și a unei figuri, mobile până la a înceta de a mai fi imagini și figuri pentru a apărea doar ca forme și contururi, constituie fondul preocupărilor lui Thierry Kuntzel. *Nostos 1* (1979) orchestrează doar contururile (siluetele) unei reprezentări care se estompează și cercetează cum s-ar putea ea transforma încontinuu.

Se înțelege că timpul capătă astfel prioritate asupra spațiului. Or, estetica occidentală se axează în mod tradițional pe spațiu. Putem înțelege, așadar, marea revoluție care s-a produs în câmpul artelor plastice, întâietatea fiind acordată, de acum înainte, timpului, acesta ajungând să structureze însuși spațiul instalațiilor. De aici ajungem la spațiul-timp perturbat de „lunațiile" lui Paik (*Moon is the Oldest TV*, 1976), spațiul-timp comprimat al coridei realizate de Marie-Jo Lafontaine (*A las cinco de la tarde*, 1984). Sau acea extraordinară comprimare a timpului obținută de artistul plastic Giulio Paolini, care realizează o bandă video, în anii 1970, înregistrând unul câte unul niște diapozitive ale propriilor lui lucrări. Vizionând banda, asistăm astfel, într-un tempo accelerat, la derularea a cincisprezece ani din viața artistului. Ralantiuri. Accelerări. Arta video se poate astfel plia pe timpul vieții reale, se poate supune unui tempo obișnuit. În acest sens, Bob Wilson spune că utilizează „timpul specific natural de care soarele are nevoie pentru a apune, un nor pentru a-și schimba forma, ziua pentru a se naște. Eu acord publicului un timp pentru a reflecta, pentru a medita la alte lucruri, în plus față de cele ce se petrec pe scenă; îi acord timp și spațiu pentru a gândi."
Proliferare a imaginilor, rapiditate extremă în debitul televizual. Multiplicarea imaginilor și viteza derulării modifică radical modul curent de percepere a imaginilor. Ni se cere acum să înghițim în mare viteză și într-o manieră adesea globală un caleidoscop vizual și sonor. Influența filmului publicitar sau a clipului promoțional, urbanizarea crescândă și dezvoltarea tot mai sofisticată a „echipamentului" publicitar au jucat, în acest sens, un anumit rol. Utilizarea, de către primii videaști, a imaginilor gata făcute de televiziunea comercială duce la un proces de supraîncărcare și de acumulare vizuală în care viteza joacă un rol considerabil. Debitul imaginilor este din ce în ce mai susținut. Imaginile se întrepătrund, se suprapun, glisează unele în altele și se supraimprimă. Actul de „citire" a imaginii (sau a mesajului) trece în plan secund. Se consumă cu precădere zgomotul, sclipirea, fluxul permanent. Artiștii adaugă mereu, supralicitează, ajungând, ca Neam Cathod (*He was Alive Now He's Dead*, 1883), să practice ceea ce el numește un „hipermontaj",

Fabrizio **Plessi**

Născut la Reggio Emilia (Italia) în 1940. Trăiește la Veneția și Majorca.

„Opera mea poate fi apreciată ca o imagine. Nu aș vrea ca spectatorul să-și schimbe felul de a privi, el trebuie să privească ceea ce fac așa cum contemplă o operă de Giotto."

Marcat de *arte povera* italiană a anilor 1960, Plessi întrupează alianța extremelor: natura (considerată în elementele ei cele mai „pure": apă, pământ, foc, marmură) și artificiul tehnologic. Multe dintre performanțele și instalațiile sale aduc în scenă jocuri de apă și imagini video pe care le-am putea califica drept „lichide". Din 1975, îl vedem mergând prin apă sau despărțind apa stătătoare a unui lac în două părți egale cu ajutorul unui ferăstrău. În 1978, se folosește de foarfece pentru a tăia și fragmenta apa ce curge dintr-un robinet. Plessi mizează de asemenea pe complementaritatea conținutului și a conținătorului (*Liquid Piece,* 1975), pe deformările corpurilor în apă (*Underwater,* 1982). În 1996, construiește un „apeduct electronic". În instalațiile sale, este preocupat de construirea unor structuri complexe dintre care unele țin de video-sculptură, iar altele țin mai mult de ambient, înscriindu-se în locuri arhitecturale prestigioase. El proiectează astfel, pe fațada muzeului Correr din Veneția, imagini digitale de apă și foc. *Materia prima* (1989) cuprinde monitoare și plăci de marmură neșlefuită. Pentru Plessi se pune problema de a păstra o distanță față de tehnologie și de a trata televiziunea ca pe o mare mută. Sub forma unui obiect. În alte instalații, apa „electronică" apare asociată cu focul și cu alte materii, cum sunt pământul (*Centro liquido di gravitazione,* 1982) sau marmura (*Mare di marmo,* 1985). Apa și video, declară Plessi, „sunt amândouă în mișcare". Ca și focul. Ca și energia.



CÂTEVA INSTALAȚII

Mare orrizontale, 1976. *Water Wind,* 1984. *Videoland,* 1987. *Mare verticale,* 2000. *Waterfire,* 2001.

BIBLIOGRAFIE

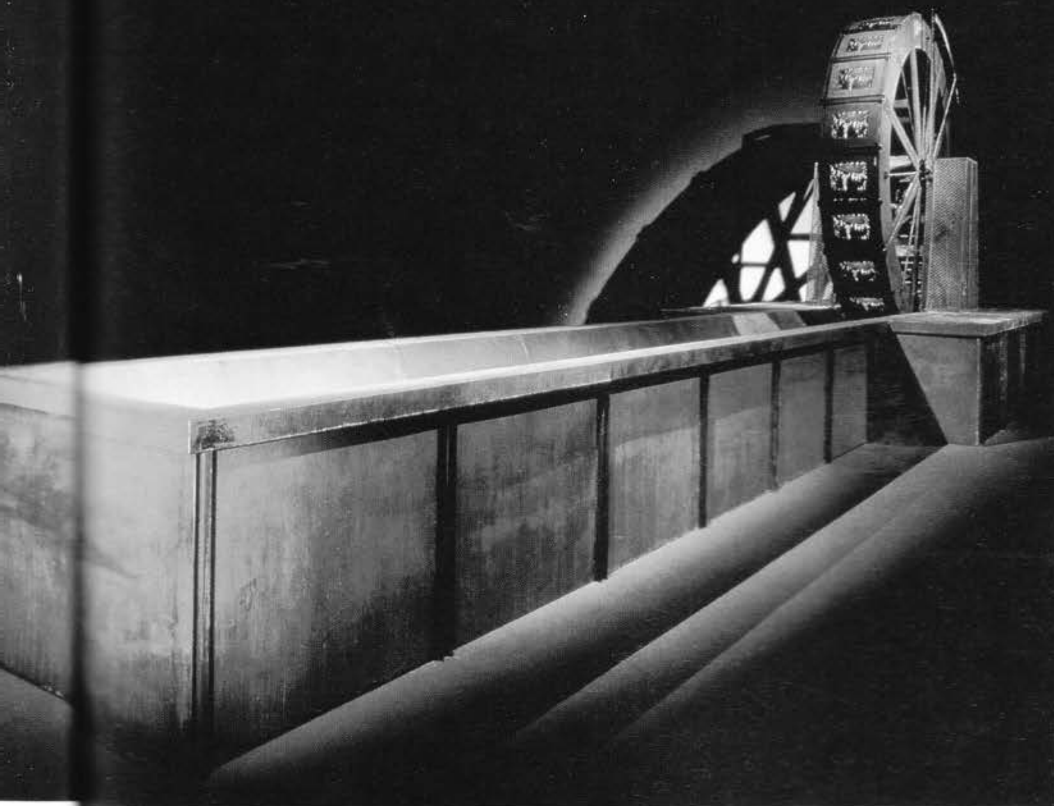
Plessi Waterfire, Milano, Electa, 2001.

Liquid Time II

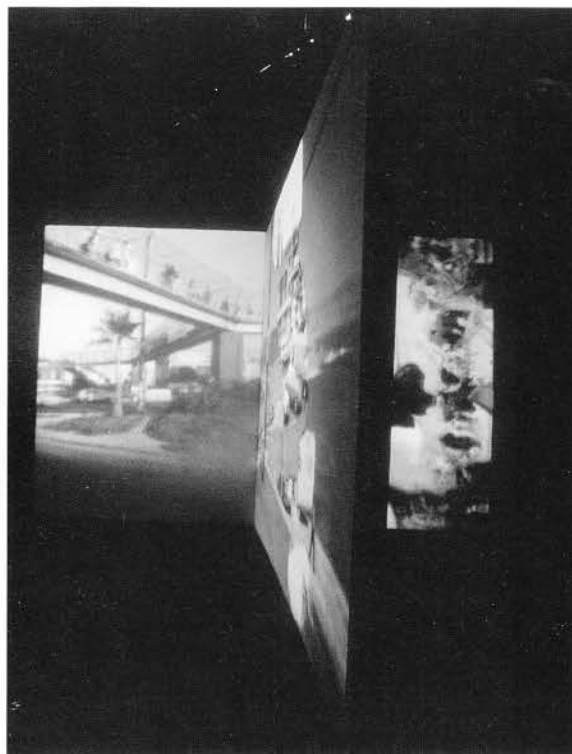
Video-sculptură, 1993

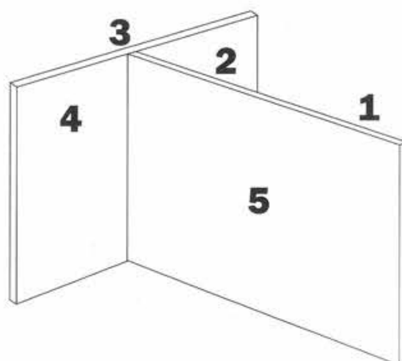
Structură din fier, motor, mișcare, pompă de apă, apă curgătoare, 21 de monitoare, 2 benzi VHS, sunet. Reluând principiul roții de moară, această lucrare a lui Fabrizio Plessi speculează admirabil îmbinarea unor elemente reale (ca apa, pe care o putem vedea aici sub roată, sau însăși mișcarea acestei roți) cu elemente artificiale (imaginile care apar pe monitoarele video, fixate pe roată și antrenate prin mișcarea ei). Plessi pune astfel în lumină un principiu drag tuturor demersurilor lui, și anume caracterul fluvial al mediului video. Curgerea și fluxul imaginilor fac din mediul video un fel de apă luminoasă care poate să cadă, să curgă, să se deplaseze.





imprimând „viteză imaginilor, pentru a elabora interpenetrări variate, alternanțe sonore și vizuale". Această dimensiune plastică și „muzicală" domină primele evoluții ale artei video și nu se va șterge niciodată complet, de vreme ce o regăsim în lucrările mai recente ale lui Bill Viola sau Gary Hill. Diversele straturi de imagini (corespunzând unor supraimprimări, unor incrustații) pot fi privite ca tot atâtea temporalități amestecate. Este ceea ce explica Chantal Du Pont, comentând una din lucrările sale (*le Marché de l'amour,* 1990) și insistând asupra dimensiunii „ficționale" introduse prin mixajul și întâlnirea acestor temporalități eterogene. Gestionarea timpului și cronometrajul strict al imaginii permit controlul asupra succesiunii evenimentelor și crearea unor anumite efecte. Mărunte gaguri televizuale, *Vidéoflashs* (1982) de Jaffrennou mizează pe o temporalitate fulger. Ernst Caramelle prezintă în 1975, la MIT, lucrarea *Video-Ping-Pong,* care asociază celor doi jucători și unei mese foarte reale de ping-pong imaginea acestora în timp ce joacă. El creează astfel un ciudat efect de ubicuitate și un fel de dedublare temporală. Fascinat de timp în trecerea lui, preocupat să „inverseze" inexorabila scurgere a timpului, Piotr Kowalski aliniază 36 de ecrane (*la Fèche de temps,* 1990). Un dispozitiv îl filmează pe spectatorul care trece, fixându-i imaginea. Aceasta se mărește până umple ecranul doar cu trama video,





Judith Barry, *The Terror and Possibility in the Things not Seen,* instalație video, 1997. 5 proiecții video, 1 structură cu 5 laturi, 5 jocuri de difuzoare. Imagine de ansamblu și schemă.

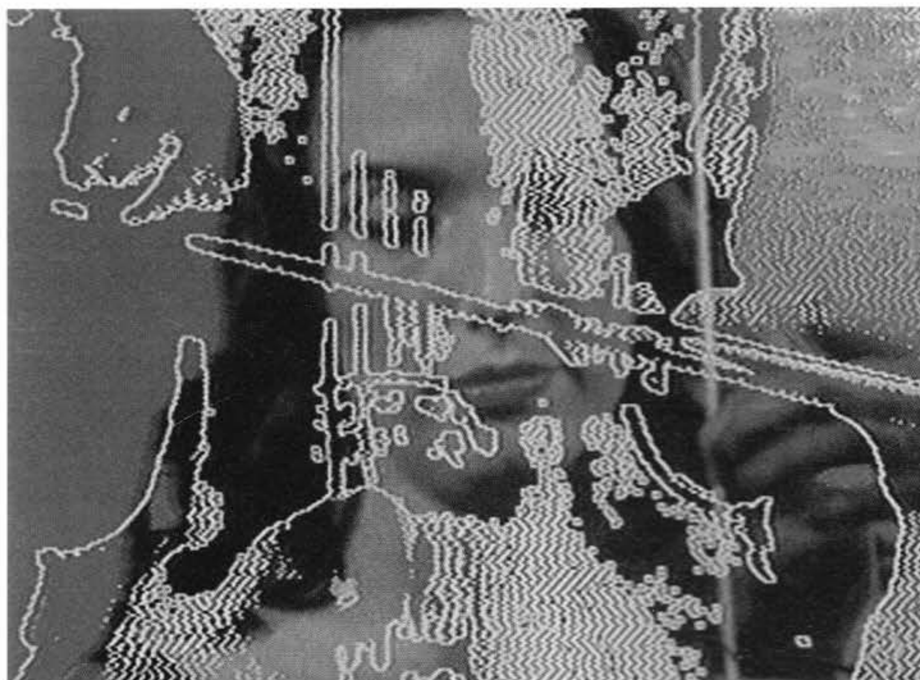
văzută în prim-plan. Multiplicarea ecranelor, dispuse adesea într-o manieră îndrăzneață, poate permite introducerea, în spațiul instalațiilor, a unor puncte de vedere de tip perspectivist. *The terror and Possibility in the Things not Seen* (1977), de Judith Barry, reproduce un astfel de dispozitiv, dând vizitatorului senzația că se mișcă într-un spațiu cu adâncime.

Lumina, grenul, trama

„Schiță ce nu va înceta niciodată să fie schițată. Fluiditatea de dinaintea tabloului... Un fel de dorință nesăbuită: să faci vizibilă lumina."
Thierry Kuntzel

Fie că este abstractă, figurativă sau narativă, tehnica video este un formidabil instrument de orchestrare a luminii. Ceea ce artiștii au înțeles foarte repede. De la lucrările lui Nam June Paik până la cele ale lui Bill Viola, Gary Hill, Thierry Kuntzel sau Pipilotti Rist, efectele de tramă și baleiaje luminoase vor invada simezele muzeelor și galeriilor. În paralel, așadar, cu un video ce istorisește povești și mânuiește critica, se impune o prelucrare abstractă a mediului. Cum sunt imaginile abstracte ale lui Ernest Gusella (1974), vizibile doar ca o materie

Nam June Paik, *Global Groove*, video (culoare, sunet, 28 min 30 s), 1973



Thierry **Kuntzel**

Născut la Bergerac (Franța) în 1948. Trăiește la Paris.

„Timpul ia în stăpânire suprafața, suprafețele [...]: proiecțiile laterale variază imperceptibil în intensitate, în colorit, în vreme ce panoul central capătă, simultan, aparența unui relief [...]. O suprafață între două suprafețe a căror culoare se estompează, se ofilește, dispare."
Thierry Kuntzel despre „Hiver"

Kuntzel își construiește universul în jurul unor forme moi. Întâlnim în lucrările sale contururi, siluete, pe cale de a se închega sau în trecere. Gata să se întoarcă în neantul formelor vizuale. Problema este de a nu ceda nicicum în fața puterii imagisticii televizuale, ci de a ne lăsa învăluiți de acel ceva unduitor, fluvial și imprecis propriu acestui mediu. O imprecizie ce nu trebuie înțeleasă în sens negativ, ci ca un revelator al acelei aure care învăluie lumea vizibilă. Așa cum se întâmplă în *Time Smoking a Picture* (1980), imaginea se cere „fumată" și consumată, ascultată în imaterialitatea ei. Pentru că timpul „estompează" reprezentările, „patinează" și sublimează imaginile. Așa cum sugerează pliurile și faldurile cearșafului în care e înfășurat Robert Walser – giulgiu imaculat peste care glisează camera într-o mișcare asemenea unei lungi mângâieri (*Hiver,* 1990). Sesizăm aici dimensiunea tactilă a lucrărilor lui Kuntzel. În *Peinture cubiste* (co-realizare, Philippe Grandrieux, 1981), o mână solarizată ne invită să descoperim lumea obiectelor. În *Été (Double Vue)* [1989], privirea noastră este cea care trebuie să execute un du-te-vino între două ecrane ce separă imensitatea unei săli, să compare grenul unei imagini cu un corp contemplat din față, și acest prim-plan cu viziunea de ansamblu. Video, s-a tot spus, înseamnă lumină; dar este, deopotrivă, materie: nebuloasă, fulguitoare, de-substanțializată.

CÂTEVA LUCRĂRI

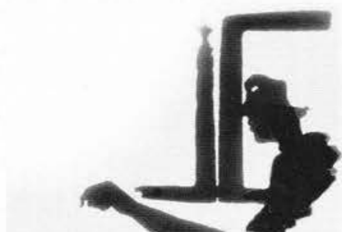
Benzi video: *la Desserte blanche, Echolalia, Still, Time Smoking a Picture,* 1980. **Instalații:** *Été (Double Vue),* 1989. *Hiver (la Mort de Robert Walser),* 1990. *Printemps (Pas de printemps),* 1993.

BIBLIOGRAFIE

Anne-Marie Duguet, „Les vidéos de Thierry Kuntzel...", *Parachute*, nr. 38, Montréal, 1985. Florence de Mèredieu, „L'implosion dans le champ des couleurs", *Communications*, nr. 48, 1988. *Thierry Kuntzel, „Été" „Hiver",*

catalog, Școala regională de artă din Dunkerque, 1991. *Thierry Kuntzel*, catalog, Paris, Galerie nationale du Jeu de paume, 1993.











Nostos 1

Video (color, 43 min 30 s), *1979*

Nostos 1 împletește într-o videogramă unică timpuri multiple: timpul expunerii (frecvențe diferite, cu viteză variabilă, fac să oscileze imaginea), timpul inscripționării și al estompării (sunt folosite proiecții mobile ca niște pensule luminoase), timpul variațiilor cromatice (în care, literalmente, culoarea „trece" de la alb la albastru, de la albastru la negru, de la negru la albastru și de la albastru la alb) și timpul „repetării" (Thierry Kuntzel).

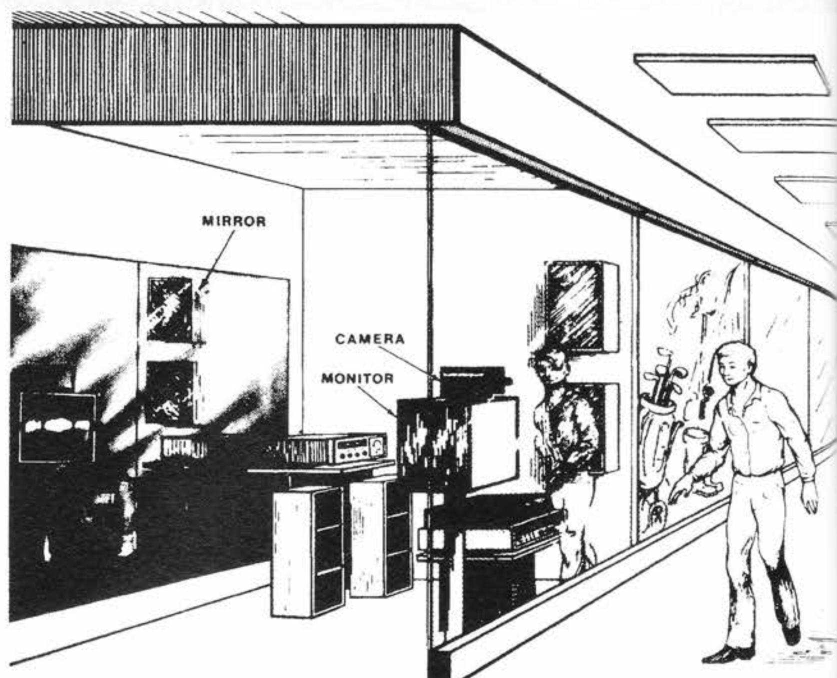
Wunderblock, bloc-notesul magic: acesta este titlul de lucru folosit mult timp de Kuntzel pe durata lucrului la *Nostos.* Linii modulate și în curs de apariție sau dispariție, linii de forță ale figurilor, modulări de halou. Totul se bazează aici pe un sistem de elipsă și pe dispunerea spațială a unor elemente.

Dan **Graham**

Născut la Urbana (Illinois, SUA) în 1942. Trăiește la New York.

„Am descoperit oglinzile neargintate și [...] m-am gândit să le folosesc în munca mea și în arhitectură. Oglinda mă interesa și pentru că eu făceam întotdeauna lucruri duble. Ceea ce este hibrid, între un lucru și altul. Și mă interesa mult imaginea."

Dan Graham a fost, în anii 1970, unul dintre pionierii performanței și ai artei video. Cu acest titlu, el a experimentat toate posibilitățile limbajului incipient al circuitelor video, acordând o importanță tot mai mare modului în care publicul se poate insera în interiorul dispozitivului alcătuit din camera video în priză directă și transmisia imediată a imaginii video. Va miza de asemenea (ca mulți alți artiști) pe procesul timpului diferențiat, pe acel ușor decalaj, acea senzație de infimă bizarerie pe care reușește să le creeze acel „ecart" temporal. Va fi apoi interesat de integrarea instalațiilor sale în spațiile publice și arhitecturale, folosind geamuri, oglinzi neargintate, dispozitive care permit să vezi fără să fii văzut, sau să te vezi cu un ușor decalaj temporal etc. Dan Graham își înscrie astfel demersul pe linia mecanismelor optice care, de la Renaștere (*tavoletta* lui Brunelleschi) până în secolul al XIX-lea (diaporama, fenakistiscopul etc), au alimentat imaginația multora.



Tehnica favorizează aici magia, pierderea reperelor comune. Ea ne face să pătrundem în universul reflexelor, al artificiilor și al simulărilor.

CÂTEVA LUCRĂRI

TV Camera Monitor Performance, 1970. *Time Delay Room 1-7*, 1974. *Mirror-Window-Corner Piece*, 1974. *Present Continuous Past*, Centre Georges Pompidou, 1974. *Public Space/Two Audiences*, 1976. *Performer/Audience/Mirror*, 1977.

BIBLIOGRAFIE

Dan Graham. Œuvres 1965–2000, Paris, Paris-Musées, 2000.

Video Piece for Showcase Windows in Shopping Arcade

Instalație video, 1976

Concepută pentru o galerie comercială, această instalație însumează două monitoare, două camere și două oglinzi. Oglinzile sunt fixate pe peretele de fundal a două vitrine, aflate față în față de o parte și de alta a culoarului galeriei. Ele reflectă, laolaltă, conținutul vitrinelor și imaginea exterioară a fiecărui magazin. Cel care se plimbă vine din fundul imaginii pe care o avem în față. În vitrina situată la stânga sa este instalat un monitor al cărui ecran este orientat înspre culoarul central; în vitrina din dreapta, un alt monitor privește către oglinda din fund. Camera plasată deasupra monitorului din stânga este dirijată spre oglindă; camera de la cealaltă vitrină este orientată înspre fațadă și culoarul central. Camera din stânga își transmite imaginile în direct monitorului din dreapta, în vreme ce camera din dreapta își transmite imaginile monitorului din stânga cu un decalaj de 5 secunde. Ne imaginăm jocul de reflexe complexe și de imagini decalate ce se naște dintr-un asemenea dispozitiv, vizitatorul deplasându-se în centrul unui gen de capcană vizuală, stranie și familiară. Cu atât mai mult cu cât dispozitivul include întâmplările proprii fiecărui loc și fiecărei instalații speciale, vitrina putând fi plină sau goală, iar vizitatorii putând să circule prin centru sau să intre în spațiul fiecărui magazin etc.



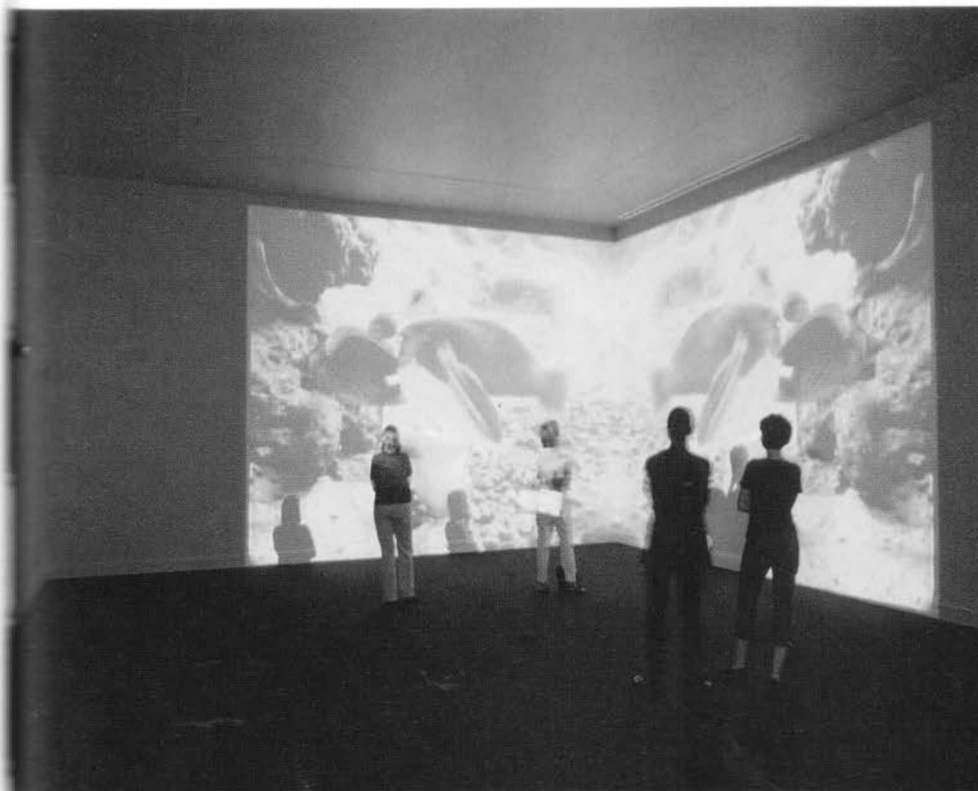
luminoasă, sonoră și maleabilă, pe care artiștii încearcă astăzi s-o regăsească. Duetul de artiști Graf/ZYX creează amuzante sculpturi abstracte ce includ instrumente video (*T for 2*, 1987). Ingo Günther instalează, la muzeul din Düsseldorf, monitoare și obiecte suspendate în spațiu (*Eleven Waiters Vertical*, 1982). Claire Roudenko-Bertin, care lucrează concomitent sculptură și video, utilizează un sistem de voleuri care rarefiază imaginea și care mizează pe amploarea plajelor de obscuritate. Ce ar fi, de fapt, imaginea video fără această obscuritate care-i permite să-și instaleze luminiscențele și aparițiile? Obscuritatea sălilor unde se pot desfășura scânteierile lui Paik (*Global Groove*, 1973), cuburile colorate ale artistei japoneze Ko Nakajima (*Mont Fuji*, 1985), fasciculele luminoase ale aparatelor de proiecție ale lui Gary Hill (*I Believe [that] It Is an Image [in Light] of the Other*, 1991–1992), tramele delicate și diluate ale benzilor video ale lui Robert Cahen (*Juste le temps*, 1983). Sau, tot așa, plajele în culorile zorilor ale unei instalații de Thierry Kuntzel, *Hiver* (1990). „Zăpada" invadează ecranul. Trama și grenul imaginii sunt valorizate pentru dimensiunea lor plastică. Instrument luminos, apropiat sau îndepărtat, mizând pe gigantism sau miniatural, tehnica video cultivă extremele. Gigantismul în cazul instalației lui Paik (*Tricolor Vidéo*, 1982), reunind, în fosa Centrului Georges Pompidou, 384 de televizoare reprezentând tot atâtea surse luminoase. Miniaturalul în cazul lucrării lui Joan Logue, care incrustează într-un triptic de lemn patru televizoare minuscule (*les Sans-Abri*, 1990). Simplitate extremă și referință mistică în cele trei panouri asamblate de Christian Boustani în onoarea vechilor maeștri ai picturii flamande (*Triptyque de Bruges*, 1990). Arta video reinventează tabloul luminos, vitraliul portabil. Paik considera instalațiile video, așa cum am mai spus-o, ca „piane cu lumini". Studio Azzuro (grup de artiști italieni) realizează instalații în care practica video este omniprezentă (*Deux Pyramides*, 1984; *Vedute*, 1985). Unele instalații sunt scăldate într-o lumină albastră. Recreând lumi artificiale, creând atmosfere. Caracterul „metalic" și scânteietor al imaginii digitale nu va face decât să amplifice, mai târziu, acest fenomen. În 1999, James Turrell duce sistemul până la limitele sale; el nu mai prezintă spectatorului, invitat să se așeze pe un scaun plasat în fața ecranului, decât pulsația

colorată a luminii monitorului. Orice altă informație a dispărut. Mediul videografic nu mai este decât lumină.

O dimensiune „haptică"

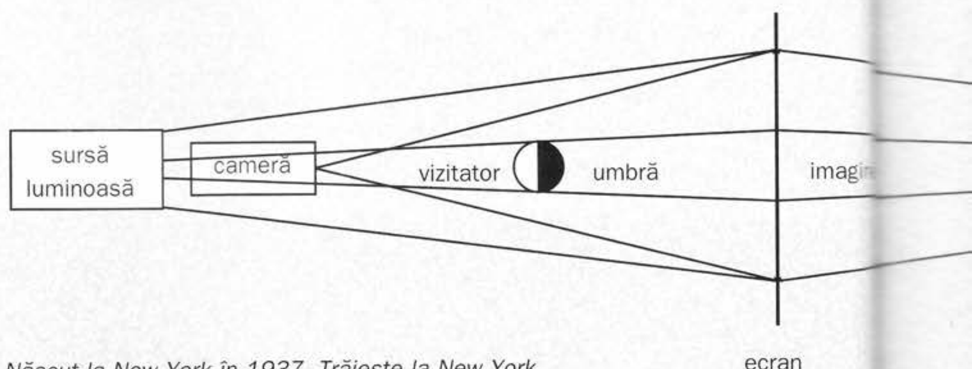
„Să ții imaginea în vârful degetelor. Anormal. Artificial [...]. Poate că asta era senzația: atingerea bruscă a unei viziuni de animal, de pasăre, de târâtoare..."
Hélène Chatelain

Pipilotti Rist, *Sip my Ocean*, instalație video, 1996



Proiectată pe ecran mare – și pe multiple ecrane –, imaginea video dobândește tot mai mult o dimensiune tactilă și de proximitate. Bill Viola a dezvoltat în mai multe reprize această caracteristică a mediului video. Situată într-un culoar îngust, obligând spectatorul să se apropie mai mult de ecran, *Passage* (1987) insista astfel pe această dimensiune *haptică*, tactilă, a imaginii video. Care poate fi apucată ca o piele sau ca un corp. Ne-am putea referi aici la lucrările video și instalațiile foarte organice ale lui Tadasu Takamine: un corp plutește în apă (*Water Level and Organ Sound*, 1998), un alt

Peter **Campus**



Născut la New York în 1937. Trăiește la New York.

„Este posibil ca informația video să fie inclusă în câmpul vizual al spectatorului, sporind astfel potențialul relației vizuale. Camera video face posibilă existența simultană a unui punct de vedere exterior și a unuia propriu."

Cunoscut pentru instalațiile sale și dispozitivele optice sofisticate, Peter Campus mizează pe transparență, oglinzi, reflexe și efecte de distorsiune. Aceste năluci vizuale iau naștere în interiorul camerelor optice, vizitatorul fiind confruntat în permanență cu o imagine a lui însuși decalată, în timpul unei puneri în scenă diversificate.

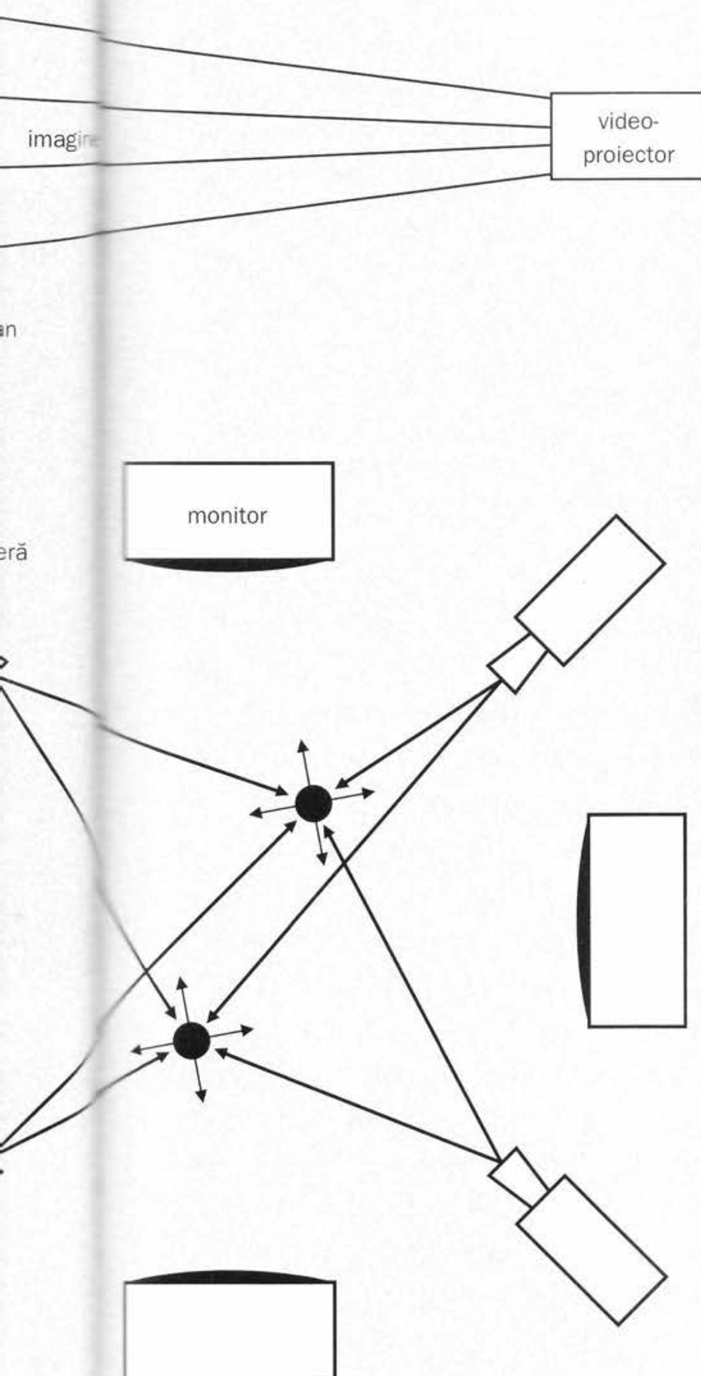
CÂTEVA INSTALAȚII

Double Vision, 1971. *Kiva*, 1971. *Interface*, 1972.

BIBLIOGRAFIE

Peter Campus, New York, Everson Museum of Art (Syracuse), 1974.





Shadow Projection

Instalație, 1974

Pe ecranul plasat în centrul unei încăperi se întâlnesc și se suprapun două tipuri de imagini: umbra proiectată a vizitatorului; imaginea înregistrată, prelucrată și proiectată a aceluiași vizitator pe care o cameră plasată în fața sursei luminoase tocmai îl filmează.

Optical Sockets

Instalație, 1974

Un spațiu de formă pătrată. Instalația comportă 4 camere video (situate în cele 4 colțuri) și 4 monitoare (care ocupă centrul fiecărui perete). Informațiile provenite de la camere sunt mixate și combinate de un sintetizator de imagini și redistribuite pe ecrane. Acest dispozitiv îl obligă pe vizitator să se deplaseze pentru a evalua distorsiunile și efectele de mixaj până găsește punctul central precis: locul unde cele patru imagini coincid.

corp luptă împotriva gravitației și se vede împins de colo-colo (*Onyx Dreams*, 1998). Pipilotti Rist pluseazã în acest sens în instalațiile sale, de pildă în *Sip my Ocean* (1996). În această instalație, imaginile se alătură și se ating, în oglindă, în colțul unei încăperi, aceeași bandă video fiind proiectată simultan pe cei doi pereți care fac colțul. În punctul de joncțiune și de întâlnire a imaginilor, se produc metamorfoze stranii. Și dedublări ciudate. Sau acuplările unei imagini similare și surprinzătoare. Un corp înoată în apa unei piscine. Totul este albastru, de o intensă senzualitate, cu reflexe de acvariu. Melodia, difuzată ca un refren de banda de sunet, îl învăluie pe spectator și îl leagănă în vârtejurile ei.

O imagine puternic narativă

„Imaginile devin un fel de personaje. S-ar putea spune oarecum că ele au un destin (se nasc, mor, se împerechează), au aventuri. Peripețiile lor ne intrigă."
Jean-Paul Fargier

În paralel cu constituirea unei arte video foarte plastice și uneori „abstracte", înseși caracteristicile mediului (durata, continuitatea) au favorizat dezvoltarea unei arte video cu dimensiune narativă. Relatează povești, pune în scenă personaje (reale sau fictive), combină elemente documentare (precum lucrările video ale lui Nam June Paik, care își ia ca punct de pornire emisiunile de televiziune și își leagă creațiile de apariția lui Richard Nixon, Allen Ginsberg, Fidel Castro sau oricare alt lider politic). Arta video capătă astfel, ca la Jean-Paul Fargier, dimensiunea unor adevărate saga. Uneori lirice, cochetând cu discursul critic. Și hrănindu-se, precum un palimpsest, din propriile redundanțe (*l'Arche de Nam June*, 1980; *Sollers au paradis*, 1983; *Joyce digital*, 1984).
Arta video a permis astfel reintegrarea în arta anilor 1970–1980 a acestei dimensiuni narative pe care tendința spre abstracțiune, spre formalism și minimalism o îndepărtase de câmpul artelor plastice. Scenetele umoristice ale lui William Wegman filmându-și câinele numit Man Ray, la sfârșitul anilor 1970, benzile video și saga romantice ale lui Patrick de Geetere și Catherine Maes, în anii 1980 (*Clouds of Glory*, 1984; *Johnny*, 1985), benzile și instalațiile lui

Marcel Odenbach, bazate pe un sistem de „bandouri" orizontale și verticale, și dedicate unei anumite forme de memorie istorică (*1000 Meurtres*, 1983; *Dans la vision périphérique du temoin*, 1986), participă toate la această narativitate.
De atunci încoace, această tendință s-a amplificat și o mare parte din instalațiile de la sfârșitul mileniului II continuă să țeasă povești, să prezinte personaje și situații. Și să exprime, adesea, o puternică înclinație spre autobiografie. Pierrick Sorin se aduce în scenă pe sine însuși, sub forma unui personaj confruntat cu micile nebunii ale vieții cotidiene. *Les Douches* (2001) este o instalație în care, pe un fond de oglindă și într-o fântână cu apă integrată, mici personaje (instalate în spațiu sub forma unor proiecții video) fac duș sub un șuvoi de apă foarte real. Tony Oursler multiplică episoadele narative, plasându-și înscenările televizuale în mijlocul unor ambiente populate cu stofe și perne cu flori dintre cele mai desuete.

Arta video feministă

„Călătoresc pretutindeni cu Portapack-ul meu în spate, ca o femeie vietnameză cu bebelușul ei [...]. Portapack-ul și cu mine străbatem toată Europa, ajungem în ținutul triburilor Navajo și în Japonia, fără un bărbat care să ne însoțească."
Shigeko Kubota, 1978

O mare parte a artei video, mai cu seamă la începuturile ei, a fost militantă, artiștii implicându-se în luptele sociale și politice. Arta video a fost, așadar, intens feministă, caracterul accesibil (și nou) al instrumentului favorizând răspândirea sa, fără a-i aduce, însă, o recunoaștere publică. În Germania, Ulrike Rosenbach lucrează într-un sistem de circuit închis. Imagini înregistrate și imagini difuzate constituie un sistem închis care îi permite să jongleze cu distorsiunile sau cvasi-similitudinea care există între realitate și reprezentarea ei imediată. Feministă activă, Ulrike Rosenbach realizează numeroase performanțe video în care se pune în scenă pe ea însăși, ca în *Reflektionen über die Geburt der Venus* (1976), în care insistă pe frângerile și colajul corporal impuse figurii feminine care răsare din cochilia ei.
Nicole Croiset și Nil Yalter prezintă, în 1980, la ARC (Muzeul de artă modernă al orașului Paris), o acțiune intitulată *Les Rituels*. Spațiul

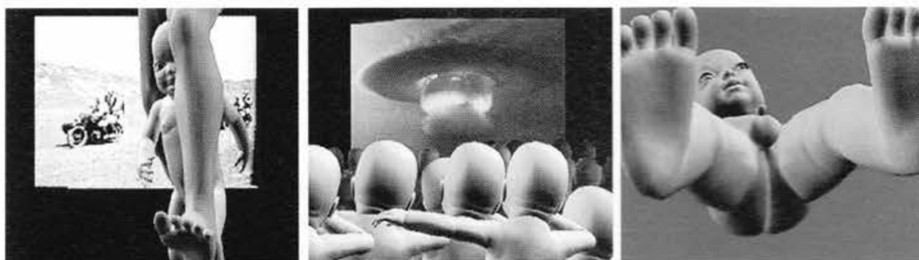


Deasupra și pe pagina alăturată: Nicole Croiset și Nil Yalter, *les Rituels*, acțiune, 1980

este împărțit în două zone similare, conținând fiecare câte un monitor video și o cameră. Dispozitivul se bazează pe o întrepătrundere a celor două spații, fiecare cameră fiind cuplată cu monitorul din spațiul opus. Nicole Croiset și Nil Yalter intervin fiecare în spațiul care le este propriu, dar primesc imaginile captate din celălalt spațiu sau înregistrate în prealabil pentru celălalt monitor. Se produce astfel un schimb permanent între două tipuri de ritualuri, masculine și feminine, războinice sau legate de maternitate. Femeile au insistat mult pe rolul corpului. Așa face Mona Hatoum (născută în Liban, dar trăind la Londra), care multiplică acțiunile și performanțele (*Strange Bodies*, instalație, 1994) și care se raportează frecvent la elemente autobiografice. *Measures of distances* (1988) „pune în scenă" scrisorile mamei sale, scrisori ce vorbesc despre război și despre viața de zi cu zi. Artistă din China, născută la Changzhou în 1960, Zhou Xiaohu continuă această



tradiție a unei arte video feministe. *Beautiful Clouds* (2001) confruntă imaginea artificială a unui prunc cu norii și ciupercile atomice ale războiului și catastrofelor ce se abat asupra planetei noastre și care apar, îndărătul bebelușului, sub formă de proiecții. O parte notabilă a artei video practicate de femei este militantă, însoțind luptele lor sociale și politice și plasându-se astfel destul de mult în afara sferei artistice. Această problemă depășește, așadar, preocupările noastre. Se cuvine însă să ne amintim mereu că îndărătul



Zhou Xiaohu, *Beautiful Clouds*, video (color, 4 min 48 s), 2001

Bill **Viola**

Născut la New York în 1951. Trăiește la Long Beach (California).

„În arta video, imaginea fixă nu există. În fiecare clipă, electronii baleiază suprafața monitorului. Chiar un ecran gol reproduce acest ritm. Nu există tăcere și nemișcare decât atunci când sistemul este închis și debranșat."

Trei elemente domină arta complexă a lui Bill Viola: atenția acordată naturii și texturilor materiale, o remarcabilă intuiție a ceea ce numim „instalație" sau „dispozitiv", o obsesie a gesturilor și ritualurilor umane obișnuite (naștere, moarte, mers, înot, somn, respirație etc). Cele patru elemente (apă, aer, pământ, foc) sunt omniprezente în opera sa. Reprezentarea luminii și a căldurii, deformările pe care acestea le impun obiectelor constituie esențialul în *Chott el-Djerid (A portrait in Light and Heat)* [1979], bandă video axată pe mirajele deșertului saharian. Vom regăsi mai târziu, în toate instalațiile sale, aceeași fragmentare și diluare a unei imagini video apărând ca un mediu fluid, apos, care duce imaginea până la limitele exploziei și ale dispariției. Ca în *The Crossing* (1996), unde apa și focul înaintează și se amestecă pe măsură ce apare și se precizează silueta unui bărbat care fuge.

Obscuritatea care însoțește îndeobște instalațiile lui Viola ne confruntă cu dispozitive scenice riguroase a căror funcție e aceea de a cufunda spectatorul în imagini, de a-l împinge – ca într-un acvariu – într-o baie luminoasă. În *The Messenger* (1996), imaginea unui bărbat gol înotând pe fundul apei este proiectată pe un ecran în centrul catedralei din Durham (Anglia). Pentru *The Veiling* (1995), Viola a instalat o serie de ecrane translucide pe care imaginea se refractă și se diluează. Două proiectoare, situate de o parte și de alta a ecranelor, trimit imaginile (și umbrele diluate) ale unui bărbat și ale unei femei ale căror siluete se întâlnesc (și se separă) în centrul ecranelor.

CÂTEVA LUCRĂRI

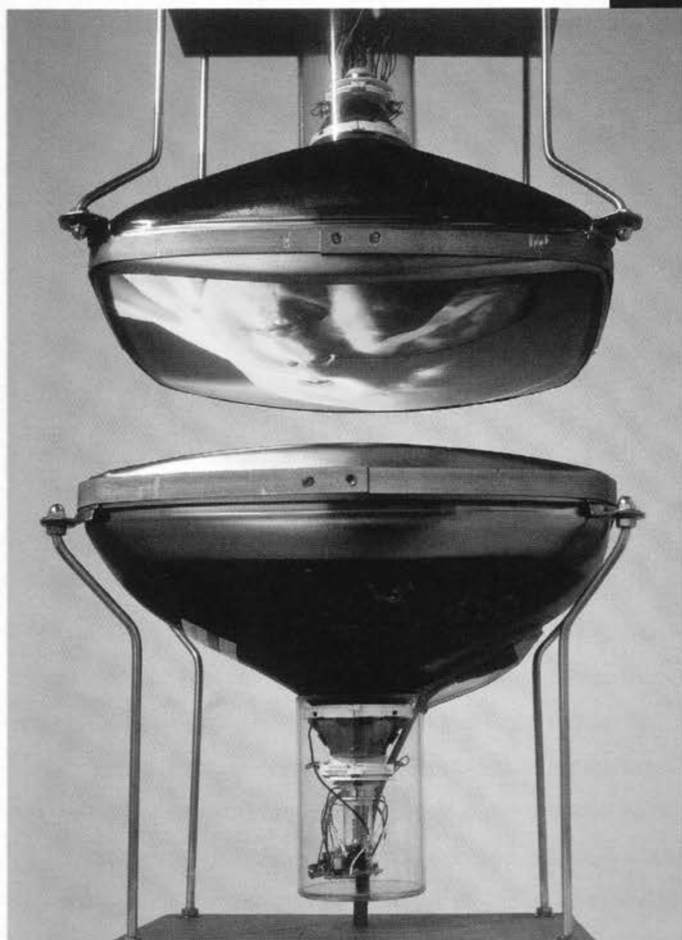
Chambre pour saint Jean de la Croix, 1983. *Le Théâtre de la mémoire*, 1985. *Passage*, 1987. *Nantes, triptyque*, 1992. *Stations*, 1994. *Pneuma*, 1994. *The Messenger*, 1996. *The Crossing*, 1996.

BIBLIOGRAFIE

Bill Viola, Muzeul de artă modernă al orașului Paris, 1984. *Bill Viola*, New York / Paris, Whitney Museum of American Art / Flammarion, 1999. *Bill Viola*, München / Londra / New York, Prestel, 1999.

Heaven and Earth

Instalație video, 1992



În interiorul unui alcov, o coloană din lemn leagă podeaua de plafon. Trunchiată la înălțimea privirii spectatorului, ea înglobează două monitoare video alb-negru, fără carcasă, față în față (ca două mari becuri luminoase) și separate printr-un interval care permite vederea imaginilor. Pe ecranul de sus, imaginea în prim-plan a unei femei bătrâne pe moarte. Pe ecranul de jos, chipul unui copil, născut de câteva zile. Sticla fiecărui ecran reflectă, în plus, imaginea celuilalt ecran. Astfel se află imbricate și amestecate cele două vârste ale vieții: sfârșitul și începutul. Această lucrare este dedicată mamei lui Bill Viola, decedată în 1991, și căreia el îi filmase ultimele zile de viață, și unuia dintre fiii săi, născut nouă luni mai târziu.

performanțelor unor artiste ca Joan Jonas, Dara Birnbaum sau Marina Abramovic se profilează multe teme de identitate socială și politică.

O poveste despre media

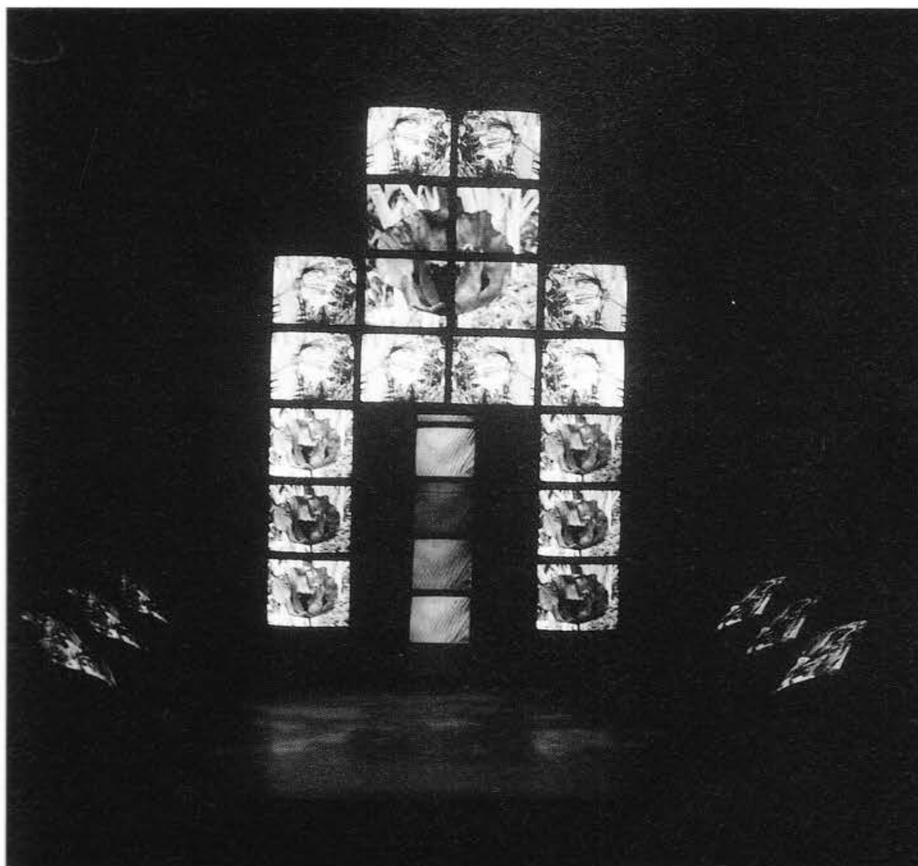
„Senzația pe care o poți avea când privești la televizor este că nu există realitate, ci unde de realitate [...]. Prin trame, viteze, culori, televiziunea te face să atingi cu mâna această transpunere pe unde a realului. Realul este transmis."
Paul Virilio

Dincolo de dezvoltarea puternică a practicii video plastice – procedeul video este asociat tot mai frecvent altor tehnici, într-un uzaj hibrid –, artiștii de la sfârșitul celui de al II-lea mileniu au folosit adesea mediul televizual „pentru a vorbi chiar despre acest mediu". Într-o manieră fie redundantă (și atunci avem de-a face cu o simplă parafrază a mediului), fie critică (atunci este denunțată, așa cum făcea odinioară Vostell, puterea ambiguă a televiziunii). Din 1967, Martial Raysse introduce într-unul din tablourile sale un monitor video. Cuplat la o cameră, acest monitor restituie vizitatorului, care trece și zăbovește în fața tabloului, propria sa imagine *(Identité, maintenant vous êtes un Martial Raysse).* Spectatorul se vede contemplând lucrarea lui Martial Raysse și devenind, vreme de o clipă, parte din opera plasticianului. Când Jaffrennou își multiplică operele bufe și scenele de circ, se sprijină pe posibilitățile inerente dispozitivului video și pune în scenă mediul televizual însuși. Pierre Huygue și Fabrice Hybert folosesc amândoi ca temă însuși dispozitivul video. Primul instalează un teleemițător în incinta Noului Muzeu din Villeurbanne. Celălalt reconstituie, în 1997, pentru Pavilionul francez de la Bienala de la Veneția, un platou de televiziune. Opera și mediul se întâlnesc într-o perfectă fuziune și confuzie. Tehnica (și ansamblul reglementărilor ei) ține loc de operă și se vede exhibată, asemenea unui tablou sau unei sculpturi.

BIBLIOGRAFIE

„Où va la vidéo?", *Cahiers du cinéma*, 1986. „Vidéo, vidéo", *Revue d'esthétique*, nr. 10, Privat, 1986. „Vidéo",

Communications, nr. 48, 1988. *Video-Skulptur, 1963–1989*, catalog, Köln, Dumont, 1989. *L'Amour de Berlin*, catalog de expoziție, Cavaillon, 1990. *Vidéo/Sonorité. La vidéo naît du bruit*,



Dominique Belloir, *Nymphée*, arhitectură video pentru 36 de ecrane, 1991

Montréal, Muzeul de artă al Canadei, 1994. *Passages de l'image*, catalog de expoziție, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990. Nathalie Magnan (ediție îngrijită de), *la Vidéo entre art et communication*, Paris, Școala națională superioară de arte frumoase, 1997. Vittorio Fagone (ediție îngrijită de), *l'Art vidéo, 1980–1999*, Milano, Mazzotta, 1999. Françoise Parfait, *l'Art vidéo*, Paris, Éditions du Regard, 2001. Thomas Y. Levin, Ursula Frohne și Peter Weibel, *CTAL {SPACE} Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Karlsruhe, ZKM, 2002. Florence de Mèredieu, „Habiter l'image", în *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, ediție revăzută, Larousse, 2004.

„Informatica ne introduce într-o nouă percepție spațială. Se produce astăzi același fenomen care se va fi produs în Renaștere, când inventarea perspectivei, prin logica sa proprie, a indus ea însăși un mod de reprezentare arhitectural. Mai mult decât o unealtă, informatica implică un sistem de gândire și de concepție."
Nasrine Seraji, arhitect

Marcată de originile ei științifice, tehnice și militare, imaginea construită pe computer moștenește un puternic potențial reglator. Controlată de la un capăt la altul, supusă, așadar, inconștientei presiuni a unor stereotipuri de diverse ordine, ea a întâmpinat o oarecare dificultate în a se introduce în câmpul propriu artei. La început, tehnicienii și informaticienii sunt cei care se aventurează în domeniul artei. Arta și știința, arta și tehnica sunt concepute să se întâlnească într-un câmp novator. Imaginea numită „de sinteză" a purtat (și, probabil, poartă încă) greutatea originilor sale și se eliberează cu greu de constrângerea tehnicii. Abia mai târziu, când intră în atingere cu alte forme de artă (dans, cinema, teatru, arhitectură sau video) și intră în jocul „instalației", imaginea digitală (sau de sinteză) va deveni cu adevărat interesantă. În acel moment, ea redevine, de fapt, un simplu instrument, integrat într-un ansamblu mai vast, simpla „confuzie de teritorii" (artă și știință, artă și tehnică) nefăcând altceva decât să aservească arta unor proceduri academice. Este exact ceea ce nota François Molnar în 1981: „Artiștii învață să se folosească de un computer [...], tehnicienii descoperă posibilitatea de a face artă, de a produce asamblaje de forme și culori [...]. Acești tehnicieni ai computerului invadează «piața artei», producțiile lor seamănă, într-adevăr, a opere de artă, dar esențialul lipsește..."
Imagistica digitală corespunde de altminteri, așa cum bine a văzut arhitectul Nasrine Seraji, unui mod de gândire bazat pe un sistem constructiv, pe desfășurarea spațială și temporală a unor figuri și obiecte imbricate, pe care le poți parcurge și traversa. Acest mod de gândire reactivă amplifică și prelungește, în parte, vechiul sistem perspectivist moștenit din Renaștere. El îl zdruncină totodată, aducând oarecum în prim-plan acel principiu al rigorii prezent deja la Alberti sau Brunelleschi. Manfred Mohr caracterizează acest nou sistem, calificându-l drept „gândire statistică". Rigoarea și precizia acestui mod de funcționare, bazat pe număr – și pe repetarea acelorași numere și acelorași forme –, îți permit după părerea lui „să privești vizualul în mod diferit". Recursul la modele îngăduie de acum înainte să anticipăm devenirea formei. Aceasta devine întru totul controlabilă, inclusiv în imprevizibilul evoluției ei.
Trebuie să insistăm aici asupra unor chestiuni de vocabular, pentru că întrebuințarea (de către artiști, critici și teoreticieni) a termenilor de „imagine de sinteză" și „imagine digitală" e marcată de anumite ezitări, de alunecări și evoluții de sens. Asemenea incertitudini

semantice însoțesc în mod frecvent dezvoltarea unor noi practici. Imaginea analogică rezultă dintr-o „captare" a realității, sub forma unor variații de intensitate luminoasă continue. Imaginea digitală utilizează cifre sau semne abstracte. Imaginea numită „de sinteză" este o imagine calculată și construită. Ultimii doi termeni sunt adesea folosiți la întâmplare unul în locul celuilalt.

Apariția (recentă) a camerelor și aparatelor de fotografiat digitale a modificat considerabil situația. Reprezentarea „digitală" a unor date altădată „analogice" (precum imaginea și sunetul) îngăduie azi unificarea prelucrării lor prin mijloace informatice. Perfecționarea imaginii digitale, definiția sa din ce în ce mai largă o fac să întâlnească progresiv caracteristicile imaginii analogice. Se tinde spre ceea ce numim „digitalul atotputernic", datele imaginii (sau sunetului) fiind de acum încolo infinit manipulabile. Imaginea „de sinteză" constituie, așadar, din această perspectivă, o subcategorie a imaginii „digitale".

Analogic, digital, de sinteză

Analogic. Care prezintă, prelucrează sau transmite date sub forma unor variații de intensități continue.
Digital (sau numeric). Caracterizează sistemele sau dispozitivele care nu întrebuințează decât semne binare.
De sinteză. Calculată de la un capăt la altul pornind de la modele matematice sau abstracte, imaginea de sinteză este, deci, digitală.

„Diagrama" digitală

„Curând, imaginile vor fi alcătuite pornind de la un sistem logic, cam cum se întâmplă în filozofie – obiectele vor fi descrise pe baza unor principii și codificări matematice, și nu prin fixarea în timp a undelor luminoase."
Bill Viola

Cu computerul ajungem la ceea ce Bill Viola numea și saluta în 1984 ca „sfârșitul camerei de filmat". Va marca de asemenea sfârșitul unei estetici dominate, de la apariția camerei obscure, de lumina naturală. Imaginea va fi, de acum înainte, construită, calculată, programată și nu înregistrată în funcție de incidențele luminoase. Imaginea ar redeveni atunci ceea ce era ea înainte de Renaștere și purtătoarea unui iluzionism perspectivist, adică o imagine mentală – ceea ce, în Orient (spune Viola), ea n-ar fi încetat niciodată să fie: „Imaginea nu este considerată ca o oprire a timpului, o acțiune suspendată, un efect al luminii [...]. Ceea ce contează este o proiecție a spectatorului și interacțiunea dintre spectator și imagine. Imaginea tinde să semene mai degrabă cu o diagramă." Folosirea algoritmilor, a curbelor și schemelor matematice, asociate cu un sistem

Lumini de sinteză

Contrar imaginii video, rezultate dintr-o înregistrare fizică a luminii, lumea imaginii de sinteză este un univers în care luminile, umbrele, reflexele și obiectele sunt determinate matematic. Infografistul modelează formele, texturile și culoarea obiectelor, apoi poziționează (pe baza unor legi optice oarecum simplificate) luminile pe scenă (e vorba de localizare, intensitate, culoare). Programul nu are altceva de făcut decât să calculeze imaginea.

de variații aleatorii constituie un limbaj de o mare flexibilitate grafică. Multe figuri ale artei pe computer (cele produse de Manfred Mohr, Michael Noll, Torsten Ridell sau Vera Molnar) rezultă efectiv din perturbări – sistematice sau aleatorii – introduse în derularea unui sistem de calcul.

Imaginea digitală corespunde unei semiotici riguroase. Trame, grile, succesiuni de cifre, de litere sau de semne abstracte. Lucrările poartă frecvent marca acestei rigori și a acestei codificări stricte. Operele lui Noll, Torsten Ridell, Palumbo sau Roger Vilder se bazează pe număr, multiplică variațiile și parcelările grafice sau colorate. Dezvoltând o structură într-un spațiu în trei dimensiuni, Torsten Ridell variază punctele de vedere. *Permutări de linii în trei dimensiuni* (1979–1983) pe suprafețe plane: „Eu triez unghiurile pe care le consider interesante pentru mine și spectator și, pe de altă parte, le evidențiez pe cele care mi se par fundamentale."

Imaginea digitală (sau numerică) rupe, așadar, cu tradiționala imagine analogică. Aceasta din urmă, care rezulta dintr-o înregistrare de date și în urma căreia s-au dezvoltat succesiv fotografia, cinematograful și, mai recent, video, obișnuise spectatorul să considere lumea naturală ca un rezervor de forme și obiecte de captat și înregistrat. Mai apropiată, în termeni de funcționare, de desen, de pictură și de artele plastice, imaginea digitală este o imagine matematizată și calculată. Cu alte cuvinte, controlabilă până în infinitul mic al texturilor sale.

„După 1973, precizează Manfred Mohr [*P-522/D,* 1977], munca mea s-a bazat pe sisteme rigide (cuburi și hipercuburi) considerate ca repertoriu de elemente destinate dezvoltării semnelor." Artistul lucrează astfel cu ființe matematice, pe care le combină și le organizează, mânuindu-le în interiorul unui limbaj ce rămâne totalmente formal.

Imaginea de sinteză nu funcționează însă fără model. Ca și desenul și pictura, ea poate lua ca modele „natura" sau „realul" perceptiv. Faimosul ceainic care a servit drept model ceainicului digitalizat de Martin Newell este astăzi păstrat, alături de dublul său, într-un muzeu. Realismul și naturalismul vor fi, așa cum vom vedea,

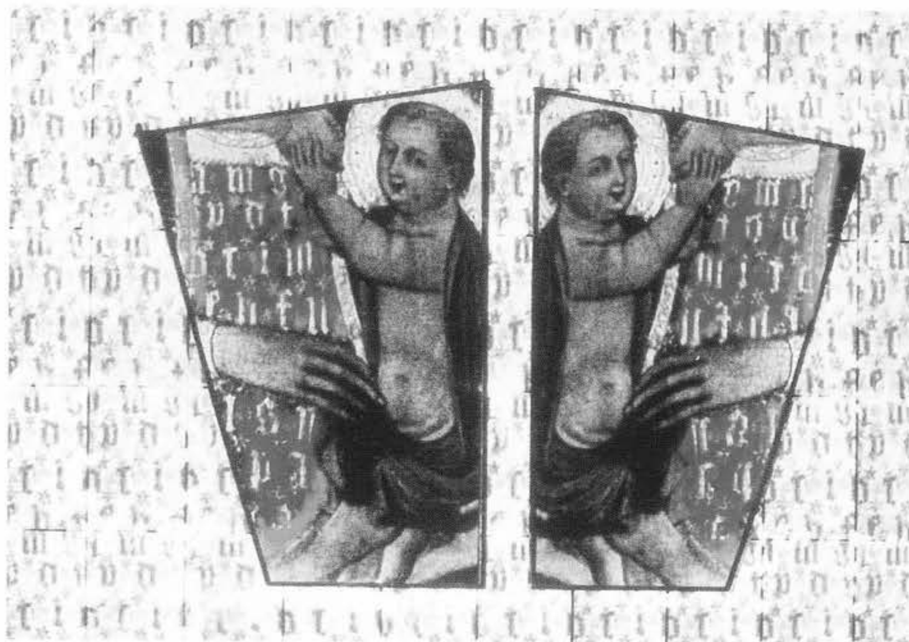
unul din țelurile vizate de infografie. Artiștii încearcă să perfecționeze redarea materiei, să netezească și să acopere imaginea cu o „piele" sau aparență verosimilă. Modelizarea permite o reperare și un control foarte fine (și din ce în ce mai fine) ale diferitelor componente ale informațiilor de prelucrat (imagine, sunet). Se începe prin a analiza și descompune diversele elemente ale obiectului sau imaginii și se procedează apoi, punct cu punct, element cu element, la o reconstituire și recompunere sintetică a acelui obiect sau a acelei imagini.

Manfred Mohr, *P-522/D*, operă digitală, 1977

Să luăm ca exemplu celebra *Mona Lisa* a lui Leonardo da Vinci. Odată informațiile reduse la simple puncte sau pixeli, la semne atomice și elementare, modelul pictat de da Vinci poate fi recompus, transformat, colorat, dedublat, multiplicat etc. Seria de picturi executate de Yvaral ca omagiu pentru renumitul tablou al lui da Vinci (*Mona Lisa synthetisée*, 1989) aplică picturii stricta digitalizare a diferitelor elemente ale tabloului. Digitalizată, numerizată în tot atâtea elemente discrete și geometrice, imaginea este apoi manipulată, transformată și utilizată pentru a crea iluzia unui gen de cub deschis sau de cameră văzută în perspectivă. Artistul insistă pe trame, grile, asociații și repetiții, culori etc. Trebuie subliniat aici rolul jucat de „patterns" și stereotipuri culturale, pe care spectatorul are plăcerea să le identifice. Efigiile lui Mao Tze Dong, Brigitte Bardot etc

vor suporta același tratament. Léa Lublin utilizează, la rândul ei, computerul pentru a interoga istoria artei. Ea descompune, reîncadrează și recompune altfel fecioarele cu pruncul din Quattrocento-ul italian. Operele lui Dürer, Andrea del Sarto sau Parmigiano sunt astfel reciclate sub formă de tablouri electronice (*La mémoire de l'histoire rencontre la mémoire de l'ordinateur*, 1983).

Léa Lublin, *La mémoire de l'histoire rencontre la mémoire de l'ordinateur*, lucrare digitală, 1983



Tehnicile de fabricare a imaginii digitale

„Ce «serviciu» anume îi aduce computerul artistului? Computerul este, din punctul de vedere al intelectului, un amplificator de idei; din punct de vedere mecanic, un desenator fără egal. Contribuția computerului la artă este așadar cât se poate de limpede. El îi obligă pe artist la rigoare: ridică precizia la demnitatea artistică."
Manfred Mohr

Computerul favorizează precizia. El apare deci ca un instrument de gestionare a vizualului. Se înțelege în acest caz că, alături de artiștii care practică infografia, artiștii video l-au folosit și ei mai târziu, întrucât înlesnea mult operațiunile de montaj și de cronometraj al imaginilor. Obiectele în spațiu pot fi descrise în diverse moduri: în suprafețe, în volume, în fațete etc. În două dimensiuni (2D) sau în trei

dimensiuni (3D). Într-o manieră animată sau statică. Când cineva dorește să construiască o imagine de sinteză în 3D care să fie calchiată pe realitate, procedează la o simulare optică, folosindu-se de modele matematice. Una dintre metodele folosite pentru a modeliza obiecte în trei dimensiuni constă în a defini suprafața obiectului cu ajutorul unor segmente plane. Această metodă stă la originea structurii (bine cunoscute) numite „de sârmă" („en fil de fer"). Ea a fost foarte mult folosită în perioada de început a imaginii de sinteză, într-un moment în care „redarea" obiectului cerea o durată de calcul considerabilă. Această structură funcționează ca un fel de releveu al formei sau figurii de efectuat. Dispunând de un „schelet", imaginea nu are decât să treacă prin etapele ulterioare de netezire, fabricare a texturii, aplicare a culorii, calcul al umbrelor, reflexe, eventuale transparențe. Muncă lentă și minuțioasă, care necesită, în fiecare fază, numeroase calcule. Descompunerea și analiza imaginii (eventual aleasă ca „model"), reducția sa în tot atâția atomi sau „puncte discrete" (pixelii) permite apoi recompunerea sa. În cursul acestei recompuneri, devin posibile toate corecțiile și manipulările. Digitalizarea unei fotografii obținute prin procedee analogice îngăduie, în felul acesta, restaurarea sau corectarea imaginii. Se pot estompa sau modifica umbrele, contrastele, se poate face fotografia mai clară, se poate adăuga un detaliu sau altul. Totul este apoi „netezit", corecția este invizibilă. Odată forma sau figura construită și fixată (sub o formă „arahneeană") în spațiul său tridimensional, ea trebuie îmbrăcată cu o „textură". Și aici, infografistul dispune de o gamă vastă de materiale diverse. Se pot simula și construi texturi (apă, nervuri, riduri etc), recurgându-se la algoritmi mai mult sau mai puțin complecși, sau chiar se pot scana fotografii ce comportă diverse materii (nisip, roci, țesături, desene ale pielii, marmură, lemn etc). Artistul regăsește aici străvechea problemă a redării materialelor, care i-a preocupat atât de multă vreme pe pictori. Asemenea lor, dar cu alte mijloace, el este în căutarea modului de a reda catifeaua, jocul complex al venelor alergând pe sub piele, moliciunea unei stofe etc.

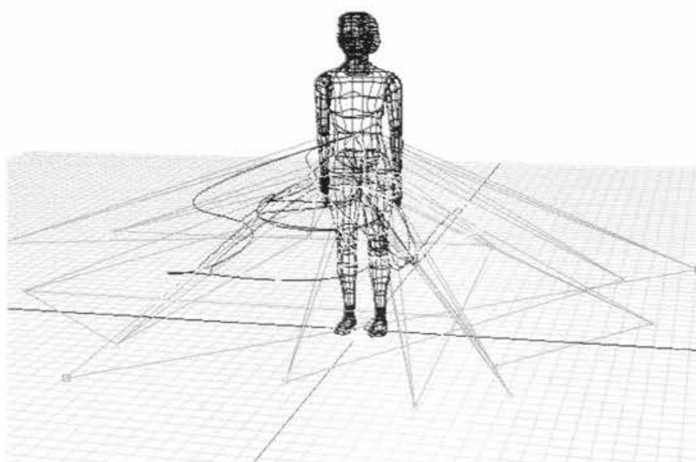
O dimensiune liniară

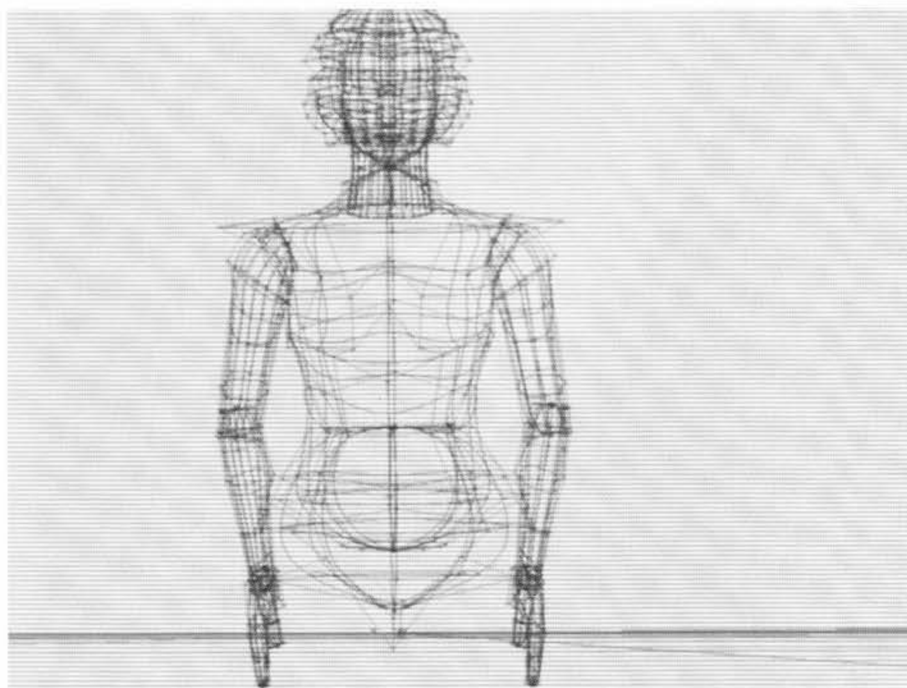
„Eu numesc lucrul meu «generativ» pentru că toate operele mele sunt generate de algoritmi (proceduri logice) stabiliți de mine dinainte. [...] Lucrul meu este esențialmente liniar. Folosirea exclusivă a albului și negrului drept componente vizuale permite descrierea unui sistem riguros de decizii binare."
Manfred Mohr

O parte însemnată a operelor de artă informatice a fost mai întâi liniară. Această liniaritate ține la început de tehnică și devine apoi un stil, revendicat ca atare de artiști. Am evocat deja structura de „sârmă", întrebuințată mai cu seamă în construcțiile figurative, dar care se folosește deopotrivă la fabricarea volumelor sau a compozițiilor geometrice. Fațetele acestor forme pot fi, apoi, acoperite, sau, dimpotrivă, lăsate goale și „transparente", așa cum face adesea Vera Molnar (*Structures de quadrilatères,* 1986). Siluetele liniare ale Tinei LaPorta (*net.works + avatars,* 1999) țin, cu siguranță, într-o anume privință, de structura numită „de sârmă", dar nu avem de-a face cu un simplu releveu „topografic" sau stereometric al corpului: figura este pur și simplu „desenată". Ca un filigran sau ca o epură.

Unele lucrări se axează pe simpla formare și deformare a unei linii. Multe opere ale lui Manfred Mohr constituie un fel de variații liniare melodice (*Random Walk,* 1969), care se prezintă sub formă de serii. Alteori, linia se transformă în semn, în simbol, artistul aliniind semne, ca pe o pagină scrisă (*Meta-langage II,* 1974). Revendicând același tip de construcție liniară (*Permutări de linii în trei dimensiuni),* Torsten Ridell va întrebuința termenul de sculptură. Sculptură programată și executată după un limbaj informatic

Jos și pe pagina din dreapta: Tina LaPorta, *net.works + avatars,* operă digitală, 1999





și prezentând un caracter evident mai „avar“ sau economic decât o sculptură propusă pe un soclu. Una peste alta, avem de-a face cu „ideea de sculptură“ – care poate fi schimbată și răsucită în toate sensurile.

Tot din această perspectivă epurată, Vera Molnar declină liniile de forță ale peisajului de la Sainte-Victoire, imortalizată odinioară de Cézanne. Franck Scurti (*La Linea*, 2002) prezintă peripețiile unei linii (și ale unui mic personaj născut de această linie) ale cărei întâmplări și dispoziții, coborâș și urcuș urmează fluctuațiile – și ele liniare – ale cursului Bursei.

Simularea

„Dimensiunea artistică a simulării constă în a crea lumi care trimit fără încetare la realitate și o prelungesc, instaurând o dialectică între memorie și creație, între real și virtual.“
Jean-Baptiste Barrière

Simularea stă la baza procesului de sinteză, pe care vechea aspirație la *mimesis* a căutat-o fără încetare. A imita. A reproduce. A simula. Totul se petrece ca și cum imaginea digitală nu reușea să se lipsească de modele, de referințe. De la simularea unor forme

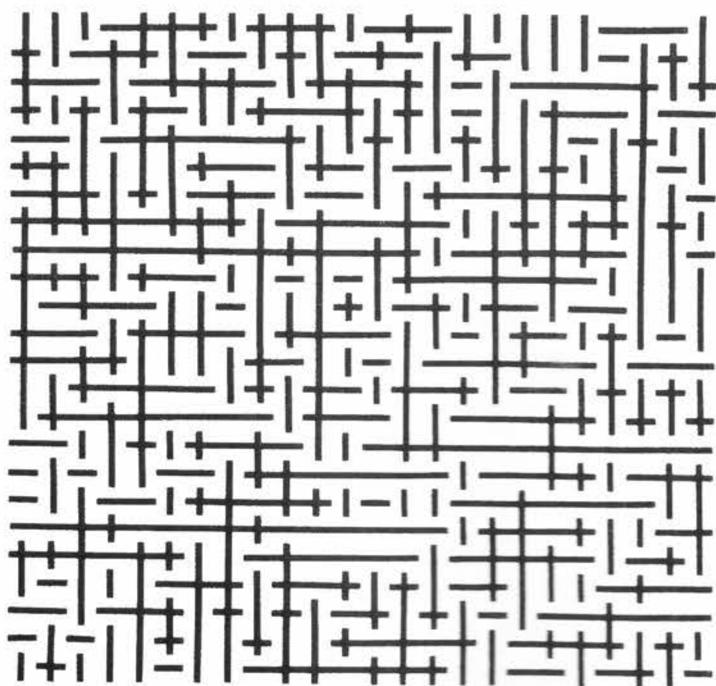


Michael Noll,
Computer Composition with Lines,
operă digitală,
1964

și motive academice (tablă de șah, coloane, ustensile de zi cu zi...), s-a trecut la simularea omului, la producerea unui *homunculus de sinteză,* care apărea ca o fantasmă stăruitoare. De la analiza și descompunerea unor modele până la reconstituirea lor minuțioasă și, mai recent, la fabricarea a ceea ce numim „ambienturi virtuale", imaginea digitală a evoluat mereu în universul dublurilor și al simulacrelor, al asemănării.

Computerul poate servi totodată și ca instrument de analiză a operelor de artă. El permite efectiv identificarea liniilor de forță și a principalelor componente ale unui tablou, a diagramei sale. Izolând și digitalizând diversele elemente ale unei opere, artistul reușește să dea la iveală structura sau matricea ei formală. Sesizarea principalelor elemente din repertoriul unui artist permite o altă operațiune, care este de simulare. Pornind de la semnele descoperite, de la limbajul propriu artistului, este posibil, variind parametrii, să se ajungă la noi formule combinatorii și să se producă astfel „noi opere". Michael Noll integrează în computer datele

preluate din tablourile lui Mondrian, le clasează și cere apoi mașinii să fabrice un „nou Mondrian", Mondriani „posibili" – pe care Mondrian nu i-a realizat, totuși, niciodată (*Computer Composition with Lines*, 1964). Totul stă aici în asemănare, în „ca și cum". La vederea „noilor tablouri" realizate de Noll și validate, de fapt, de public, ai tot dreptul să te întrebi: acestea sunt, oare, cu adevărat tablouri pe care Mondrian le-ar fi putut crea? Întrebarea este complexă, întrucât însăși repartizarea liniilor și a punctelor nu prea corespunde geometrismului puternic al pictorului. Noua operă pare mai pointillistă, mai impresionistă. Ea se desparte deci de estetica lui Mondrian. Semn că o simplă asemănare sau aparență formală nu este suficientă pentru a da seama de o operă din care un proces pur mecanic ajunge să creeze finalmente doar o simplă caricatură. Vera Molnar s-a exersat și ea în producerea unor lucrări legate oarecum de opera lui Mondrian, realizând o întreagă serie făcută „de mână" (*3 Éléments au hasard ou „Molndrian". [Hommage à Mondrian]*, 1959) și o alta făcută „pe computer". Pentru că reprezintă o transformare a operelor lui Mondrian, ghidată înainte de toate de o alegere „estetică", compozițiile Verei Molnar



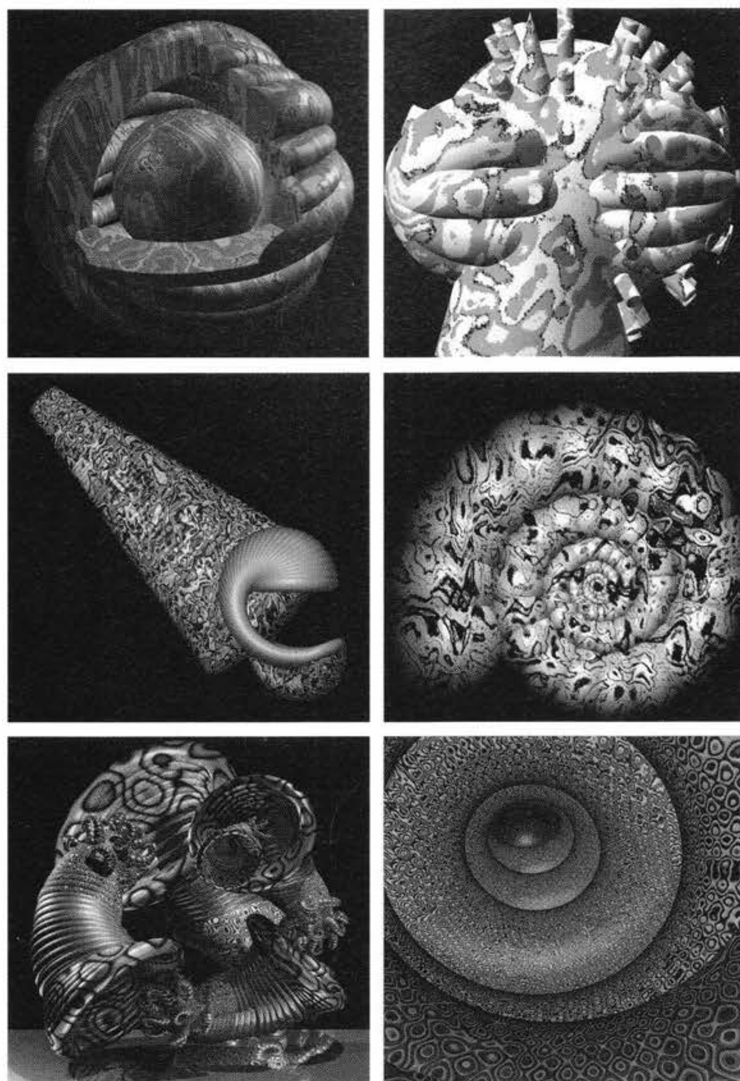
Vera Molnar, *3 Éléments au hasard ou „Molndrian". (Hommage à Mondrian)*, 1959

contrastează cu propunerile lui Noll. Avem de-a face mai degrabă cu o interpretare, cu o reluare de motive, decât cu o „simulare". Analiză, creație, simulare. Computerul funcționează ca o unealtă triplă. În ceea ce privește aportul la creație, trebuie să remarcăm că softurile existente sunt, în cea mai mare parte, softuri de folosință tehnică și științifică, ce permit programarea unor forme, culori sau volume anume, dar care sunt, prin forța lucrurilor, „constrângătoare" și deseori prea puțin adaptate la subtilitățile cercetării plastice. Artistul este astfel obligat să recurgă la „trucuri", multiplicând cercetarea „imprevizibilului".

Forme fluide și dinamice

„Artistul explorează un spațiu multidimensional a milioane de forme sculpturale. [...] Ecranul are rolul unei ferestre plonjând în volumul tridimensional al unui spațiu iluzoriu, sintetic, iar eu lucrez exact în acest spațiu."
William Latham

Alături de formele geometrice, universul sintezei a fost foarte repede interesat de formele moi, forme organice, bazate pe alte sisteme de programare, mai complexe. Japonezul Kawaguchi (*Ocean*, 1986; *Embrion*, 1988; *Floră*, 1989) dezvoltă o morfologie dinamică, puternic inspirată din lumea organică. Principiul vieții, mediul acvatic și unduitor îi furnizează nenumărate modele. Imaginile organice și „animalculele microscopice suprarealiste ale lui William Lotham (*Cucerirea formei*, 1988; *Evoluția formei*, 1990) constituie pentru el un fel de sculptură digitală. Un program, denumit Mutator, îi permite să genereze și să programeze forme complexe ce sunt apoi păstrate pe un suport (filmic ori fotografic) sau, la fel de bine, sunt abandonate. Cascadele de particule și mutațiile genetice întâmplătoare ale lui Karl Sims (*Panspermia*, 1990; *Primordial Dance*, 1991; *Galapagos*, 1997) prelungesc această tendință în instalațiile interactive ce permit formelor să se desfășoare în meandre divers colorate. Animalculele și speciile „inventate" de Louis Bec (*Upokrinomène vulgaris*, 1993) participă la această dorință de elaborare a unei flore și a unei faune fantastice, cu forme suple și delicate.



William Latham, *Computer Artworks*, opere digitale

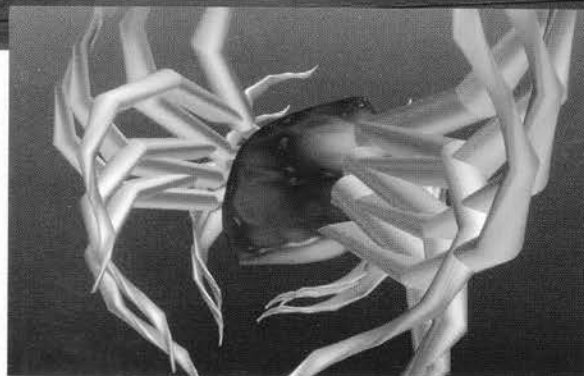
Folosind sistemul GPS (identificare prin satelit) și luând ca temă muntele Fuji, imaginile lui Masaki Fujihata (*Impressing Velocity*, 1992–1994) dezvoltă un întreg joc de forme complexe. Fujihata construiește, într-o primă fază, o machetă digitală a muntelui Fuji. El trece apoi la o modificare a formei muntelui, contând pe o amplificare a înălțimii, cu o „alungire" verticală a imaginii de douăsprezece ori superioară lățimii lui „normale". Cât despre vizitatorul instalației, el poate, grație unui *joystick*, să modifice imaginea crestei muntelui Fuji, manevrând diversele date furnizate prin intermediul unui dispozitiv GPS (înclinația pantei, înălțime,

Karl **Sims**, *Galapagos*

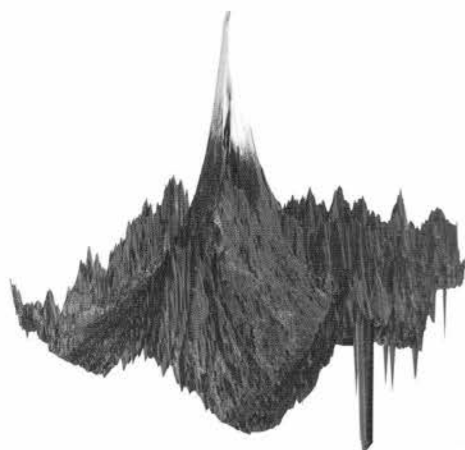
Instalație interactivă, 1997

Ansamblul cuprinde 12 stații grafice, legate la un server central. Instalația apare ca un dublu omagiu: pentru Darwin (părintele teoriei evoluționiste) și pentru arhipelagul fabulos și îndepărtat care adăpostește, și astăzi, un bestiar extraordinar. Douăsprezece monitoare de televizor sunt legate la tot atâtea pedale dotate cu senzori (sau captatori), pe care vizitatorul le poate acționa cu piciorul. Parcurgând instalația, el are posibilitatea ca, acționând una sau alta dintre cele 12 pedale, să aleagă tipul de formă ce va invada puțin câte puțin întregul ecran. Forme negre sau colorate, vegetale sau „animale", ondulate sau rotunjite: „organismele" selectate de vizitator se vor dezvolta, vor crește sau se vor transforma, într-o manieră ludică, spre marea plăcere a ochilor și amuzamentul spectatorului.





Imagine de ansamblu și detaliu





Masaki Fujihata, *Impressing Velocity*, 1992–1994. Muntele Fuji „nedeformat" (sus) sau „deformat" (jos).

latitudine, longitudine și timp). Delicate și „grafice", formele astfel schițate evocă conturul unei ideograme. Apariția imaginilor fractale a permis o mai bună gestionare a formelor complexe. Artiști cum sunt Carlos Ginzburg, Ève Larramée, Miguel Chevalier și mulți alții au recurs la acest sistem de manipulare formală. Operele rezultate oscilează între un geometrism destul de accentuat și o tendință spre multiplicarea unor înlănțuiri baroce. Cu toate acestea, utilizarea fractalilor, dacă nu este susținută de un proiect estetic puternic, nu corespunde decât unui simplu proces de îmbinare și de punere în abis a formelor. Și duce de multe ori la rezultate oarecum academice. Academismul nefiind – nici pe departe – singurul apanaj al formelor geometrice.

Fractalii au furnizat totodată un instrument de analiză. Așa se face că a putut fi aplicată pânzelor și așa-numitelor *drippings* ale lui Jackson Pollok o schemă de reprezentare bazată pe scoaterea în evidență a unor structuri fractale. Procedeul constă în a parcela și reparcela foarte fin tabloul pentru a determina cu precizie traiectoria fiecărei linii. Problema este că totul funcționează în contra-sens, și anume de la dinamismul gestual la operă în *action painting*, iar acest fapt ne face să trecem pe lângă esențialul demersului lui Pollok.

Fractali

Unele forme naturale (conturul coastelor marine, cel al norilor, structura fulgilor de zăpadă, ramificațiile arborilor sau ale bronhiilor, rețelele hidrografice etc) prezintă neregularități și un caracter fragmentar ce nu poate fi controlat decât cu ajutorul unui proces matematic special. Teoretizați de Benoît Mandelbrot, fractalii (imagini sau obiecte) se bazează pe punerea în abis a unei forme esențiale care este incastrată și repetată (sau reprodusă) în interiorul ei înseși.

„Fractalii furnizează o geometrie, care perpetuează, din anamorfoze în metamorfoze, o nouă tensiune între formă și inform, între figurație și de-figurație." (Miguel Chevalier)

Realismul

Imaginile informatice „au tendința, vizual vorbind, să păcătuiască prin exces [...]; exces de schematism, de geometrism sau, dimpotrivă, de realism prea perfect."
Françoise Holtz-Bonneau

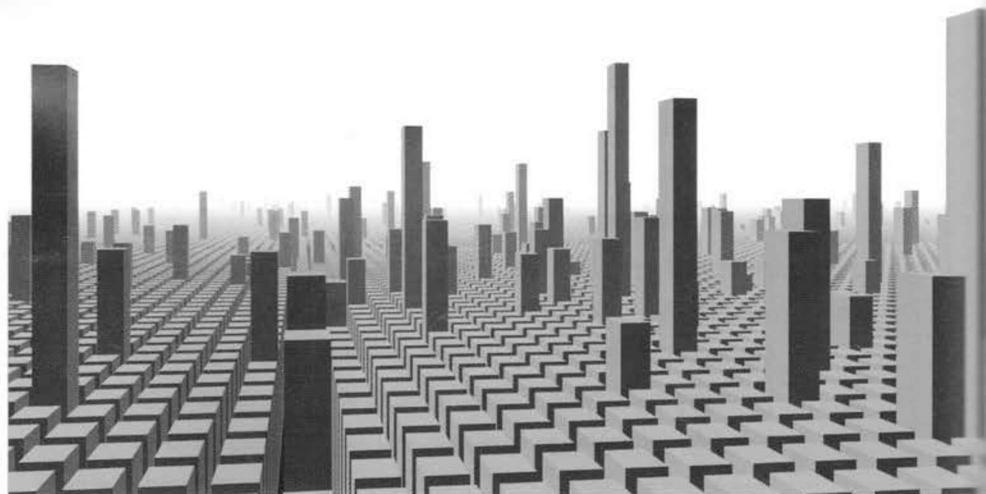
Una dintre funcțiile imaginii digitale este modelizarea realului. Așa se explică, de altfel, că ea s-a dezvoltat mai întâi în avionică, prin producerea unor simulatoare de zbor care să-i permită pilotului să deprindă meseria într-un cadru în întregime artificial. Această funcție e astăzi din ce în ce mai integrată, în timp real, în pilotajul efectiv al avioanelor, care se efectuează prin ecrane interpuse, vederea „reală" fiind înlocuită prin manipularea unor simple date numerice și prin perceperea unui peisaj reconstruit în mod artificial. Forme, figuri, obiecte și peisaje au dat astfel prilejul unor simulări din ce în ce mai perfecte. Dar apogeul realismului se situează la nivelul modelizării ființei umane și a principalelor sale expresii. Ținând cont de măsurile medii ale corpului uman, infografistul elaborează o schemă tridimensională. Schelet, filigran, figură scobită și transparentă, numită „de sârmă", ce poate fi apoi îmbrăcată, acoperită cu „piele", cu veșminte. Și, în sfârșit, animată. Pionieră în acest domeniu, Rebecca Allen a parcurs progresiv toate etapele, de la structura „de sârmă" (care îi furnizează scheletul pe care operează) până la îmbrăcarea volumelor și suprafețelor. *Steps* (1982), animație în imagini de sinteză, prezintă un personaj structural, animat și moarat. Analiza procesului de fabricare a lucrării *Musique non-stop* (1986) ne permite să urmărim modelizarea progresivă a chipului, de la structură – strict și dens compartimentată –, până la „îmbrăcarea" ei.
Keith Waters se bazează, la rândul său, pe un sistem de acoperire pe trei niveluri: oase, mușchi, piele. Abia la urmă de tot circumscrie pliurile, zonele cu riduri, stilizând și „umanizându-și" treptat personajele. Modelizarea chipului se obține frecvent cu ajutorul unei rețele sau cadrilaj foarte strâns, care îngăduie artistului să definească numeric tentele, intersecțiile și suprafețele diverselor volume (nas, pomeți,

scobitura bărbiei, arcadele sprâncenelor etc). *Tony de Peltrie* (1985), creatură a canadienilor Philippe Bergeron și Pierre Lachapelle, moștenește expresii „prelevate" de la chipul unei tinere femei și, în special, un „surâs". Pentru că asta îi fascinează în primul rând pe infografi: exprimarea sentimentelor. *L'Autre* (1992) de Catherine Ikam și Louis Fléri, dincolo de dimensiunea sa interactivă ce tinde să stabilească un dialog între chipul gigantic de sinteză prezentat în instalație și vizitator, este un exemplu pentru această simulare a umanului. *Elle et la voix* (2000), de aceiași autori, prezintă o versiune mai rafinată, mai realistă a unui chip cu expresiile lui, dar ale cărui culori rămân totuși ireale, fluorescente și artificiale de la un cap la altul.
Culmea măiestriei în materie de realism constă în a produce actori de sinteză, dubluri ale actorilor reali dispăruți și care să poată participa la noi scenarii. Nadia și Daniel Thalmann propun astfel *Rendez-vous à Montréal* (1987), în care îi putem vedea pe Marylin Monroe și Humphrey Bogart jucând o scenă nicicând turnată pe când erau în viață. Dar nu e vorba numai de a-i face să retrăiască pe monștrii sacri dispăruți de la Hollywood. Infografii reușesc acum să creeze adevărați actori de sinteză, de un realism tulburător și care pot juca serii întregi fără să îmbătrânească.

3D: o lume în relief

„Imaginii de sinteză îi este proprie «vizitarea», ea servește doar pentru a ne face să vizităm formele. [...] Imaginea digitală este o endoscopie."
Paul Virilio

Bidimensională, imaginea digitală se înrudește, la început, cu un tip de grafică liniară. Treptat, s-a ajuns la reprezentarea volumului. Se poate acum circula prin imagine, ea poate fi explorată în toate ungherele sale. Să luăm de pildă softurile folosite de arhitecți, care permit agențiilor imobiliare să propună clienților lor vizitarea virtuală a apartamentelor proiectate. Noțiunea de spațiu virtual își găsește aici întregul ei sens. Pentru că de acum înainte ne putem mișca prin lumi și alcovuri artificiale. Și putem zbura prin văzduh, putem cădea sau putem străbate peisaje întregi,



Sus și jos: MVRDV, *Metacity / Datatown*, imagine digitală 3D, 1998

încercând în acest timp toate senzațiile cinestezice corespunzătoare. Această reprezentare a volumului, această evoluție într-un spațiu ce poate fi acum perceput din toate unghiurile de vedere (de sus, de jos, de dedesubt) se efectuează adesea plonjând în interiorul unei imagini pe care o caracterizează transparența. Această transparență îngăduie ochiului să se „miște" în toate sensurile, traversând diferitele straturi și substraturi ale obiectului și peisajului reprezentat.

La toate acestea se adaugă senzația de *relief*, diferită de simpla percepere a volumului prin faptul că reprezintă echivalentul unei „dimensiuni" suplimentare: peisajele și obiectele apar ca „decupate" și „evidențiate". Reflecțiile asupra viziunii stereoscopice



au fost foarte în vogă în secolul al XIX-lea, înainte de a fi parțial uitate. Ele renasc astăzi o dată cu ochelarii de vizualizare cu care se echipează vizitatorul instalațiilor și ambienturilor. Această plăcere a adâncimii, acest „adaos" la perceperea obiectului revine în forță, deschizându-ne porțile a ceea ce este considerată o lume virtuală sau o „realitate sporită". Aceste lumi sunt percepute ca având un „relief" pe care vederea obișnuită nu ni-l oferă. Există, și aici, un surplus și un oarecare exces în reprezentarea unui real mai adevărat decât natura. Aliată cu reprezentarea mișcării, această „nouă" dimensiune schimbă totul. Dezvoltările imaginii digitale generează un nou mod de percepere a spațiului.

Instalațiile lui George Coates permit astfel spectatorilor să evolueze în interiorul unei imagini tridimensionale care se transformă în timp real. În 1994, el prezintă, la Tokyo, o performanță, *NOWHERE NOW HERE*. Pe toată durata acțiunii, imagini digitale și proiecții filmice suferă tot felul de transformări. Pe scenă, actorii apar și dispar, trec prin ziduri sau se transformă în personaje virtuale. Echipați cu ochelari 3D, spectatorii asistă la desfășurarea unei lumi infantile și magice, populate cu animale și plante extraordinare.

George Coates, *NOWHERE NOW HERE*, 1994. „O fată visează să devină o pasăre magică." Performanță și ambient multimedia.



Reprezentarea mișcării

„Noi lucrăm în paralel asupra a două sisteme aparent discordante, adică trupul uman, pe de o parte, și tehnologia computerului, pe de altă parte."
Thecla Schiphorst

Reprezentarea mișcării a constituit, pentru infografiști, o miză considerabilă. Se cuvine să distingem aici două etape esențiale: prima corespunde unei modelizări artificiale a mișcării, aceasta făcând obiectul calculelor și depinzând îndeaproape de timpul ceasului interior al mașinii, timp extrem de coercitiv și care duce la figurarea unor mișcări bruște și schematice. Se pune problema, prin urmare, de a analiza și a descompune mișcările personajelor pentru a le reconstitui cu toată finețea posibilă. Întemeindu-se pe modelizarea formelor și în special pe aceea a corpului uman, computerul ia în considerare, de fiecare dată, grație unor „ecuații de continuitate", diferiții parametri ce trebuie modificați în funcție de gestul vizat.

A doua etapă a permis trecerea de la o modelizare artificială la captarea mișcărilor reale. Intrăm de această dată cu ușurință în universul virtualității și al interactivității, artistul (dansator, plastician, *performer*...) putând acum să joace cu dublul său. Complexitatea reprezentării mișcării a impus multă vreme o diviziune a sarcinilor, unii asumându-și reprezentarea mersului, iar ceilalți – reprezentarea mișcărilor mâinii sau a celor, extrem de complexe, ale fizionomiei etc. Lillian Schwartz și Ken Knowlton descompun astfel mișcările unui sportiv celebru (*Olympiad,* 1971), analizând incidențele mișcărilor lui succesive pe suprafața corpului. Tigrul mecanic al lui Omura Fukomoto (*Bio-Sensor,* 1984), furnicile uriașe de la New York Institute of Technology (*The Works,* 1983) au făcut primii lor pași de animalcule de sinteză. Cuplate la senzori și dispozitive interactive, aceste date referitoare la reprezentarea mișcării vor avea de jucat un rol nu numai în educația coregrafică, dar și în organizarea unor spectacole de dans. Mișcările dansatorilor vor fi descompuse, analizate cu finețe și reintegrate în corpurile unor dansatori virtuali.

Rebecca Allen descompune, și ea, diferitele mișcări și expresii ale personajelor sale de sinteză. De la mecanica elementară a fizionomiilor până la mișcările mai complexe: în *RABL* (1985), asistăm la mișcările sprâncenelor, care se ridică, și ale gurii ce se deschide și se închide. Când realizează *Kraftwerk* (1986), ea recurge la mulaje ale capului unor personaje reale (membrii unui grup german de muzică electronică cu același nume, pentru care elaborase atunci grafica unei coperte de disc), mulaje pe care ea le fotografiază și apoi le analizează din toate unghiurile. Animația ia apoi, ca puncte de reper, centrele astfel detectate.
Dar computerul merge astăzi mai departe în contribuția lui la diverse arte. Dansul (așa cum vom vedea) a beneficiat mult de mișcările generate pe computer. Artistul poate acum, efectiv, fie să capteze și să analizeze mișcările dansatorilor reali (atribuind apoi aceste gesturi unui dansator sau unei marionete virtuale), fie să ceară unui dansator să reproducă un ansamblu de gesturi generate pe computer, sau chiar să ceară membrilor unei trupe să insereze gesturile lor în interiorul unei coregrafii virtuale. „Noi executăm o mișcare creată pe computer, povestește Alan Good (dansator al trupei lui Merce Cunningham): era ca și cum ai trasa o linie dreaptă într-un spațiu curb, era foarte dificil."

Culoarea: un cod digital

„Ceea ce l-ar interesa pe geograf ar fi mai puțin, poate, verdele închis exact al pădurilor braziliene, sau albastrul senin al mării, ci, mai degrabă, să se admită odată pentru totdeauna că pădurile verzi sunt cu adevărat verzi și marea cu adevărat albastră. Iar nisipul cu adevărat galben. L-ar interesa să se construiască o «schematizare a culorilor», cu mare precizie, așa cum face cartograful..."
Abraham Moles

Lucrările realizate cu ajutorul imprimantelor au fost multă vreme în alb și negru, sau „colorate" după aceea, prin diverse procedee serigrafice ori pornind de la filtre fotografice. Apariția, la sfârșitul anilor 1970, a culorii pe terminalele computerelor modifică substanțial jocul. Forma nu mai este singurul element luat în considerare, deși forma dominase operele pionierilor informaticii grafice.



Yoichiro Kawaguchi, *Cytolon*, imagine digitală, 2002

Prelucrările se bazează acum și pe existența unui nuanțator cu nenumărate grade, nuanțele cromatice disponibile (și afișabile) putând ajunge la 16 milioane! Utilizarea softurilor de colorat duce la o artificializare sporită, precum și la o schematizare în utilizarea culorilor. Artistul nu mai reproduce tenta unui copac, a unei flori sau a unui material oarecare; el se raportează la un cod al culorilor. Cod exprimat în program și susceptibil de a produce el însuși, și într-un mod automat, degradeurile culorilor și umbrele necesare pentru verosimilitatea reprezentării.

Așa se întâmplă cu imagistica medicală sau cu fotografiile luate prin satelit. În ambele cazuri, datele înregistrate sunt controlate, manipulate și rectificate. Imaginea obținută este, așadar, mai pregnantă și mai „perfectă" decât originalul. Ea ajunge, după cum explică Abraham Moles, să redea realul mult mai bine decât realul însuși. De o manieră totalmente lizibilă. Mestecenii vor fi deci „galbeni" și brazii „albaștri". Cât despre țesuturile și umorile ce compun corpul nostru, ele vor fi traduse cu ajutorul culorilor convenționale, ca în cazul imaginilor termografice care înregistrează temperatura diverselor organe, țesuturi și umori, și o transcriu cu ajutorul unor culori diferite.



Yoichiro Kawaguchi, *Nebular*, imagine digitală, 2000

Culoarea digitală se bazează pe principiul sintezei aditive a culorilor. Este vorba de fuziunea și amestecul culorilor primare (roșu, verde, albastru) în ochiul spectatorului. Imaginea digitală a anilor 1980 se caracterizează prin utilizarea unor culori vii și contrastante, printr-un fel de strălucire cromatică. Înțelegem de ce Françoise Holtz-Bonneau

a putut vorbi de un cromatism vivace și de o „tendință spre exces" a esteticii proprie imagisticii digitale. Violența coloritului e frecvent însoțită de o „asprime" geometrică sau de un realism situat la limitele parodiei, ceea ce explică de ce alți artiști au încercat, ceva mai târziu, să adopte contrariul acestei tendințe, făcând apel la colorituri pastelate sau neutre. Înțelegem, totuși, câștigul pe care artistul îl poate avea dintr-o asemenea artificializare a culorilor, acestea putând fi corectate și nuanțate la infinit.

Interfețele

„Dispozitivele de interfață [...] fac apel la cel puțin două registre senzoriale. Primele sisteme se elaborează în jurul unei articulări strânse între simțurile vizual și chinestezic. Sistemele actuale introduc dimensiuni auditive și uneori tactile. Ne putem imagina că sistemele viitoare vor folosi mirosul și gustul, sistemul endocrin, ba chiar contactele directe cu sistemul nervos al omului."
Scott Fischer

O „interfață" este un dispozitiv ce permite conexiunea între sisteme care utilizează limbaje diferite. Graniță convențională între două sisteme, îngăduind circulația informațiilor. Interfețele sunt deosebit de importante în domeniul virtualului, pentru că ele asigură comunicarea de la un ordin la altul. Primele interfețe au fost „grafice", stilete, penițe electronice cuplate la palete grafice; mai târziu, ele se vor diversifica. Noi suntem obișnuiți cu verticala ecranului și cu uzul interfețelor vizuale. Cercetătorii, totuși, multiplică sistemele de interfețe. Acestea pot fi tactile și desfășurate pe orizontală, ca în acel joc de ping-pong realizat de Hiroshi Ishii și Tangible Media Group. Când mingea lovește masa de joc, transformată în „mare digitală", o serie de mici unde albe și sonore se năpustesc în toate sensurile. Alt sistem de interfețe, pus la punct de același grup, cu sticle muzicale: o melodie răsună din trei flacoane atunci când se înlătură dopul care le astupă. Fiecare dop este înfășurat într-o bandă electromagnetică mulțumită căreia computerul, odată detectată destuparea flaconului, dă drumul melodiei corespunzătoare (pian, coarde sau percuție). Interfețele de control care permit utilizatorului să intre în contact cu mașina au tendința să se diminueze și să se dematerializeze.

Mâna în contact cu claviatura și mausul este înlocuită de voce, de privire, și în curând va fi probabil înlocuită de gând, o serie de cercetări vizând deja vizualizarea undelor cerebrale și controlul lor. Să amintim de *Corticalart* (1971) a lui Pierre Henry, care se axează deja pe acest principiu: niște electrozi fixați pe capul muzicianului îi permit să dirijeze orchestrarea sunetelor „dirijându-și" gândirea. Aceleași unde erau retranscrise vizual sub forme colorate pe niște ecrane. Construirea roboților și a marionetelor dotate cu senzori 3D a permis crearea unor interfețe tactile cu un mare potențial ludic. Astfel, „The monkey" este o marionetă (de 30 de centimetri înălțime), asociată pe computer cu „dubletul" său. Când este mânuită marioneta reală, dublura sa (pe ecran) ia aceleași atitudini. Și astfel, artistul poate manipula o marionetă (de sinteză) evoluând într-un univers virtual sau se poate juca cu o sculptură „virtuală", aceasta inducând, grație unui sistem de retroacțiune tactilă, o întreagă gamă de senzații (suplețe, rezistență etc).

Computerul și dubletul său: mașinile de pictat

„La hazardul obiectiv care împiedică mașina să facă de două ori același tablou, se adaugă intervenții improvizate. Decupaje, obiecte, bucăți de țesături sunt interpuse între duză și suportul de colorat. Opera ieșită din mașină poate fi acoperită cu semne, sfâșiată, descompusă și recompusă de asistenți."
Victor Grillo

Ca și arta video, a cărei funcționare „narcisistă" a fost descrisă mai sus, universul digital a fost repede marcat de extrema rigoare a instrumentelor folosite. Annika Larsson (*Bend II*, 2002) confruntă un personaj de sinteză cu propria sa dublură de sinteză pe care o contemplă pe ecranul computerului personal. Lumea sintezei ne introduce direct în ceea ce se prezenta altădată ca SF. Un artist ca Miguel Chevalier exemplifică întocmai această poziție ce constă în a include în chiar procesul artistic elemente care ilustrează și reprezintă tehnica utilizată. Miguel Chevalier recurge într-adevăr, de multe ori, la grafii ce ilustrează în mod direct circuitele și rețelele computerului, rețele pe care le reproduce și le prezintă sub diverse forme: tablouri video, instalații, CD-Rom. Una dintre lucrările sale din 1989 nu poartă, oare, titlul semnificativ de *l'État binaire*? Alte lucrări fac ecou

direct diverselor procese de fabricare a imaginilor digitale (*Natures fractales 1, 2, 3, 4*, 1994; *Paysage filaire*, 1998). Obsesia mașinii de pictat este omniprezentă în istoria artei. Computerul marchează, în chip evident, o reînnoire a acestei fantasme. Am evocat deja cazul imprimantelor și al altor palete grafice care au permis artiștilor să fie oarecum cuplați la mașină. Plastician și infograf, Victor Grillo nu s-a mulțumit cu dimensiunea pur optică și digitală a operelor produse astfel. Dorind să regăsească materia colorată în dimensiunea ei fizică și tactilă, el a conceput o mașină de pictat. În 1988 realizează, cu ajutorul acestei mașini, un *Hommage à Yves Klein*. Filmat în prealabil cu o cameră, modelul se întinde pe un cadru spațios; acoperit cu un fel de giulgiu, corpul său devine suport pentru proiecția mașinii de pictat, care nu face altceva decât să imprime pe corpul modelului imaginea sa filmată anterior.

BIBLIOGRAFIE

Abraham Moles, *Art et ordinateur*, Paris, Casterman, 1970; ediție revăzută, Paris, Blusson, 1990. Joseph Deken, *les Images du futur. L'Informatique graphique*, Paris, Éditions Mazarine, 1984. Philippe Quéau, *Éloge de la simulation*, Seyssel (France) / Bry-sur-Marne, Champ Vallon / INA, 1986. Françoise Holtz-Bonneau, *l'Image et l'Ordinateur*, Paris / Bry-sur-Marne, Aubier / INA, 1987. Colectiv, *les Nouvelles Images*, Paris, Dunod, 1987. Colectiv, *Paysages virtuels, image vidéo, image de synthèse*, Paris, Éditions Dis Voir, 1988. Florence de Mèredieu, „Images et artifices", în *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Bordas, 1994; Larousse, 1999. Odile Blin și Jacques Sauvageot (ediție îngrijită de), *Images numériques, l'aventure du regard*, Școala regională de arte frumoase din Rennes / Universitatea Rennes 2, 1997. Edmond Couchot, *la Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Paris, Jacqueline Chambon, 1998. Pierre Restany, Laurence Bertrand Dorléac și Patrick Imbard, *Miguel Chevalier*, Paris, Flammarion, 2000. Gérard Chazal, *les Réseaux du sens. De l'informatique aux neuro-sciences*, Seyssel (France), Champ Vallon, 2000. Bernard Caillaud, *la Création numérique visuelle. Aspects du computer art depuis ses origines*, Paris, Europia, 2001.

„Hibridarea sau întâlnirea a două medii este un moment al adevărului și al revelației, care generează forme noi."
Marshall McLuhan

Video și computerul sunt, la origine, două tehnici diferite, producând imagini de naturi diferite, una analogică și alta digitală. De aici apariția, la început, a două forme de artă foarte contrastante. Hibridarea acestor două tehnici s-a făcut, totuși, foarte repede. Și aici, tehnicienii sunt cei care iau inițiativa, bricolând diferite dispozitive. Începând din 1969, vedem apărând *Synthetiser* de Eric Siegel, *Archetron* de Thomas Tadlock, *Aurora* de Earl Reiback sau *AC / TV* de Joseph Weintraub. Digitalul, astăzi, este la loc de frunte. Ivirea pe piață a fotografiei digitale, dezvoltarea camescoapelor digitale și digitalizarea cinematografului au antrenat apariția unui nou concept, anume „digitalul atotputernic", artiștii utilizând aparatul video și computerul laolaltă și recurgând totodată la o mulțime de alte dispozitive tehnice.

Artă multimedia

Artă ce apelează la o pluralitate de „medii" sau suporturi tehnice (pictură, fotografie, sculptură, video, imagine digitală etc). Sunt posibile două soluții: artistul fie nivelează și estompează punctele de joncțiune și de întâlnire dintre diversele medii, fie, dimpotrivă, exploatează ciocnirea și eterogeneitatea tehnicilor utilizate. Instalațiile și ambienturile apelează frecvent la această pluralitate de suporturi și apar ca locuri privilegiate pentru multimedia. Anii 1990–2000 se caracterizează printr-o proliferare a lucrărilor de acest tip. Se ajunge la o nouă formă de „mixaj al artelor", noile tehnologii conferind actualitate și noutate noțiunii de „artă totală" lansată de avangardele de la începutul secolului XX (constructivism, futurism, Bauhaus etc).

Așa cum am văzut anterior, în special o dată cu lucrările Steinei și ale lui Woody Vasulka, mașina a devenit un protagonist esențial. Am intrat de-a binelea în era electronică și într-un univers unde se regăsesc grefate și suturate, unul cu altul, natura și artificiul. Artistul explorează sistematic proprietățile domeniului. De aici, proliferarea (în cadrul artelor înseși) unei forme de *metalimbaj,* adică a unui discurs care asumă un alt discurs, înglobând un alt limbaj.

În Japonia, Expoziția universală de la Osaka, din 1970, oferă artiștilor ocazia să se confrunte cu computerul. Sunt concepute sculpturi ambientale pentru diverse pavilioane. În spiritul proiectului de „teatru total" imaginat de Polieri și realizat apoi de grupul Mitsui, Katsuhiro Yamaguchi elaborează un dispozitiv impresionant, constituit din trei platouri turnante și ascensionale pe care stă publicul *(Călătorie în cosmos și în creație).* Proiectate pe un ecran circular de 360° și pilotate prin computer, o seamă de lumini, imagini și sunete invadează tot spațiul. În Japonia mai mult decât oriunde, urbanizarea și mediatizarea fenomenelor sociale au fost brutale. Foarte devreme, artiștii s-au implicat prin firme industriale și prin marile magazine într-un proces ale cărui beneficii economice sunt uriașe. În 1985, Expoziția științelor naturii de la Tsukuba este din nou prilejul unei adevărate supralicitări tehnologice.

Anii 1970 inventaseră colajul electronic; anii 1990 văd dezvoltându-se un alt tip de relație între diferitele modalități de expresie. Artiștii stăpânesc de aici înainte tehnici ca video sau computerul; ștafeta a fost preluată de școlile de artă, care furnizează contingente de tineri artiști familiarizați cu noile tehnologii. Instrumentele sunt, pe deasupra, la îndemâna tuturor. Vedem, prin urmare, cum se înmulțesc instalațiile care îmbină strâns diversele medii, până într-atât încât arta video și arta digitală ajung să fuzioneze și să se dezvolte concomitent. Instalațiile multimedia și mixajul artelor sunt curând urmate de dezvoltarea a noi modalități de informare și comunicare: CD-Rom-uri ale artiștilor, arta pe Net etc. Artiștii își însușesc acum din ce în ce mai repede noile instrumente apărute pe piață.
O caracteristică a mediului video și a noilor imagini este aceea că permit acumularea și suprapunerea imaginilor în straturi, unele peste altele. Totul se supune unui proces complex de stratificare; imaginile (care pot fi de proveniențe foarte diverse) sunt supraimprimate unele peste altele, până la obținerea unei imagini globale ce ajunge uneori până la limitele posibilităților de interpretare.

Digitalul „atotputernic"

„Vom fi în curând capabili să recreăm imaginile complexe ale lumii reale fără a mai considera că lumina este sursa ei materială esențială. Implicațiile istorice ale acestei schimbări sunt fără precedent și mult mai profunde decât descoperirea perspectivei. Cine vrea să facă video, astăzi, trebuie să fie dispus să utilizeze computerul."
Bill Viola

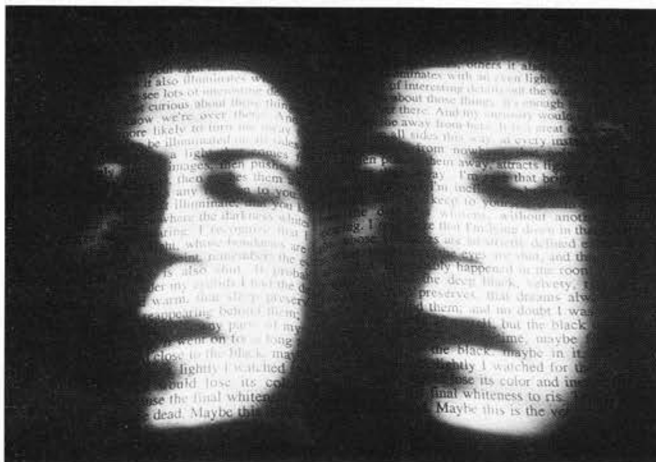
Digitalul „atotputernic" tinde să impună hegemonia programării, a montajului și a trucajului asupra „filmării imaginii". Imaginea este tot mai construită, manipulată și din ce în ce mai puțin preluată din realitate. Așa cum explica McLuhan, „mediile sunt traducători". Ele permit, cu acest titlu, transformarea oricărei materii sau realități naturale într-un sistem de elemente interșanjabile, gestionate în mod mecanic și infinit permutabile în rețelele sistemelor noastre de informare. Avem de-a face cu o adevărată transmutație materială, epoca automatizării făcând posibilă traducerea și transformarea oricărei realități materiale într-o alta. Și astfel se operează transmutarea realului în imagini și a imaginilor între ele. Iar diversele tehnici intră în contact unele cu altele.

Gary **Hill**

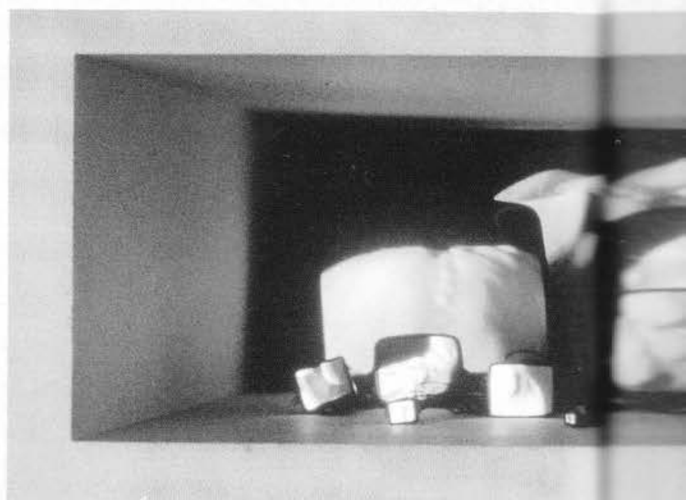
Născut la Santa Monica (SUA) în 1951. Trăiește la Seattle.

„Fluiditatea mediului video mi-a eliberat gândirea într-un mod radical. [...] Video permite un fel de realizare în timp real și-mi dă posibilitatea de «a gândi cu voce tare».“

În instalațiile și dispozitivele complexe ale lui Gary Hill, spectatorul e confruntat cu spații sau coridoare pe care le parcurge în funcție de apariția și dispariția unor personaje ale căror dimensiune, prezență și vorbe stârnesc o senzație straniu neliniștitoare. Fragmentarea organelor corpului uman. Jocuri de supraimprimare și puternice contraste luminoase. Glisări și deplasări ale unei imagini în perpetuă metamorfoză (*Beacon,* 1990). Prezență foarte puternică a unor texte ale căror litere se transformă. Dispozitivele video ale lui Gary Hill interoghează timpul, limbajul, sunetul și percepția. Fragmentate, disociate, reduse în mod frecvent la detalii, imaginile se deplasează de la un monitor la altul. Primele dispozitive ale lui Gary Hill se inserează în interiorul unor severe structuri geometrice, cum ar fi cea a crucii (*Between 1 & 0,* 1993). Dar imaginea s-a



I Believe It Is an Image in Light of the Other, instalație video, 1991–1992.
7 monitoare modificate alb-negru, tuburi suspendate, sistem sonor și cărți.



emancipat mai apoi față de cadrele și suporturile sale. Ea apare tot mai dematerializată și suspendată în spațiu. Sub formă de proiecții, luminoase și în mișcare, de texte sau de imagini care, în colțurile încăperilor obscure sau când se izbesc de suporturi ori obiecte, se transformă în anamorfoze bizare (*I Believe It Is an Image in Light of the Other*, 1991–1992).

CÂTEVA INSTALAȚII

Crux, 1983–1987. *Disturbance (among the Jars)*, 1990. *Tall Ships*, 1992. *Circular Breathing*, 1994. *Viewer*, 1996.

BIBLIOGRAFIE

Gary Hill, Paris, Centre Georges Pompidou, 1992. *Gary Hill*, Amsterdam, Stedelijk Museum, 1993. *Gary Hill*, Muzeul de artă contemporană din Montréal, 1998.

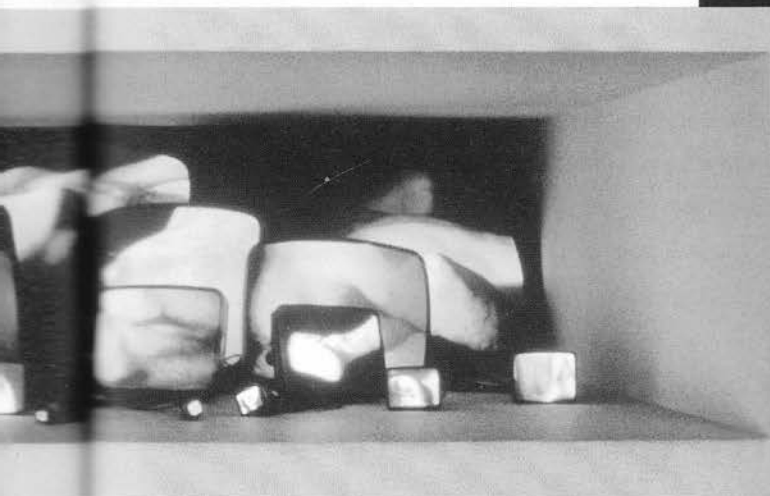
Inasmuch As It Is Always Already Taking Place

Instalație video, 1990

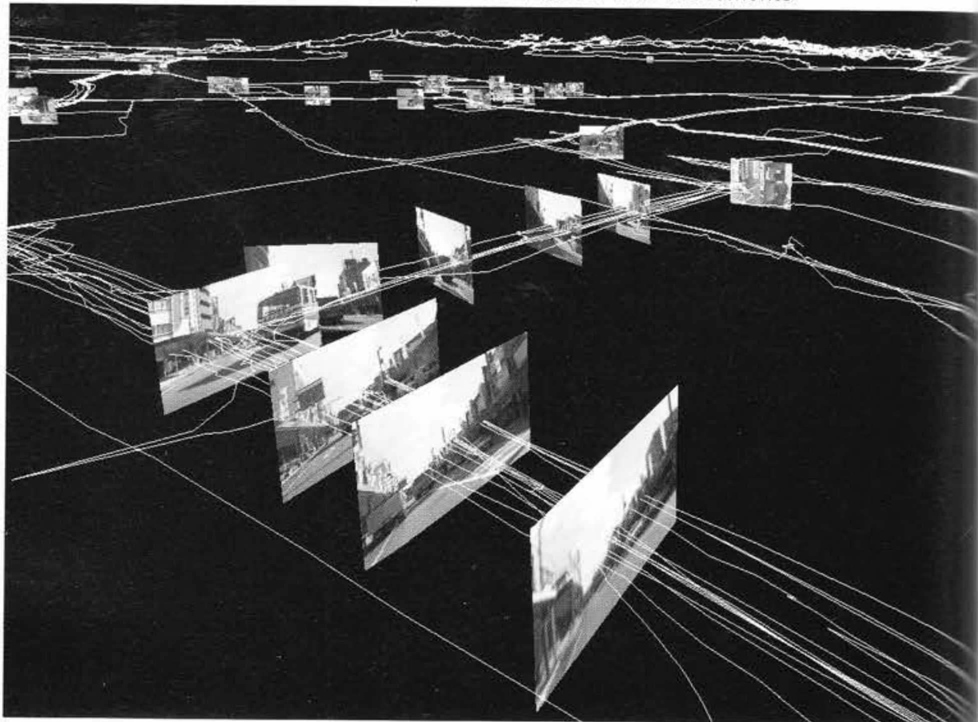
16 monitoare modificate, 16 benzi video, NTSC, sunet, negru și alb, 1 sincronizator, 1 nișă.

Monitoarele (demontate și scoase din carcasa lor) sunt dispuse, „ca tot atâtea pietre", frontal, într-o nișă (de 120 centimetri lățime și 50 centimetri înălțime). De dimensiuni diferite și eșalonate, de la cel mai mare la cel microscopic, monitoarele difuzează imaginile diverselor părți ale corpului uman. E un fel de lecție de anatomie, revăzută și corectată cu instrumentul audiovizual. „Natură moartă" realistă (și hiperrealistă), în care recunoașterea organelor se pierde în detaliu și în prim-plan. Corp împrăștiat și fragmentat, evocând teoria corpului ciopârțit pentru care găsim atâtea exemple în psihiatrie. Sau este, poate, o detaliere minuțioasă a organelor acelui trup al lui Christos, pe care Gary Hill îl evocă într-o instalație anterioară (*Crux*, 1983–1987)? Sunt astfel exhibate pliurile și cutele trupului gol: pielea, degetul mare, încheieturile și pliurile cotului și genunchiului, marcajele coloanei vertebrale, ridurile de pe frunte și deschizătura oblică a pleoapelor...

Banda de sunet transmite diverse foșnete și șoapte: murmure, palme frecate, paginile unei cărți răsfoite. Imaginea vorbește aici despre imagine. Și deopotrivă despre un corp pe care ea îl arată și în același timp îl disimulează.



Imaginea tinde, așadar, să prevaleze asupra realului. Sau tinde să devină singurul „real". Așa cum scria McLuhan, suntem de acum capabili „să transferăm întregul spectacol [al lumii] în memoria unui computer". Teatralizarea realului și punerea lui în scenă trec astăzi prin intermedierea unor instrumente



Masaki Fujihata, *Field-Works Tsumari*, „cyberespace" pe bază de date GPS și imagini video, 2000

(video, computer, unde și fibre optice, rețele și programare digitală) care transpun diversitatea texturilor și materialelor într-un fel de monedă vizuală unică.

Toate acestea răspund la ceea ce Virilio a denumit „bloc imagine". Digitalul vine astfel să „acopere" analogicul, să-l netezească, să-l rafineze și să-l dematerializeze.

Pentru că favorizează descompunerile, recompunerile și manipularea vizualului, imaginea zisă „de sinteză" este, așa cum indică și numele, locul privilegiat al hibridării. Această artă pe care o numim, de asemenea, „de sinteză" revine deci la vechiul principiu al decupajului, al colajului și al transformării, mergând uneori până la kitschul cel mai dezlănțuit, atacând cu voioșie poncifele cel mai bine înrădăcinate. Prelucrând acel monumental poncif cultural pe care îl reprezintă Leonardo da Vinci, Lillian Schwartz demistifică această

imagine, alipind la jumătatea chipului Monei Lisa o jumătate a chipului lui Leonardo (*Mona–Léo*, 1986). Într-o altă lucrare, ea transformă pe nesimțite, progresiv (printr-o serie întreagă de calcule și imagini intermediare), pe Rembrandt în Einstein. Analiza și digitalizarea celor două imagini diferite permit construirea întregii serii a întâlnirilor lor intermediare. La fel procedează Lillian Schwartz și în cazul „întâlnirii" figurii reginei Elisabeta I cu cea a lui Shakespeare (*The Mask of Shakespeare*, 1992).

Natură și artificiu

„... un portret hibrid, un fel de «himeră» semiotică, rod uimitor al unei încrucișări cu geometrie variabilă a doi «donatori genetici»."

Edmund Couchot, despre o lucrare a Lillianei Schwartz

Există diferite tipuri de „hibridare". Primul nivel ar ține de *hibridarea imaginilor între ele:* imagini grefate, suturate unele cu altele. Este vorba de a grefa analogicul pe digital, de a realiza sinteza, fuziunea și întâlnirea diferitelor arte – fotografie pe film, video analogic, imagini digitale etc. Acest tip de hibridare este ilustrat de instalația, video și imagini 3D, realizată în 1992–1995 de Nil Yalter și Florence de Mèredieu *(Télévision, la lune)*. E vorba aici de a grefa, a împleti, a țese, a înlănțui una cu alta imaginile, astfel încât nu mai știi în final ce ține de „real" (și de înregistrarea video) sau de „artificiu" (imagini digitale și montaj video). Este exact impresia care se degajă din instalație: „Douăsprezece monitoare, scrie Jean-Paul Fargier, apar acoperite de un univers de nisip. E greu să distingi nisipul adevărat, filmat cu o cameră, de nisipul produs pe computer. [...] O lumină aurie, sintetică, se răspândește asupra corpurilor, care se fragmentează în corpuscule, înainte de a se coagula din nou în aparențe, în transparențe" (*Le Monde*, 14 iunie, 1994). Hibridările și grefele de imagini se înmulțesc rapid astăzi, aceste transformări fiind mult înlesnite de tehnologiile digitale. *Morphoscopy of the Transient* (2000–2002), de Tania Ruiz, are la bază un sistem de remanență temporală, imaginile înfășurându-se în ele însele, decalându-se, repetându-se, păstrând urmele a ceea ce au fost cu o clipă înainte. De aici apar acele anamorfoze atât de stranii și foarte frumoase.

Nil **Yalter** și Florence **de Mèredieu**, *Télévision, la lune*

Instalație video și imagini 3D, compuse din module (în număr variabil), cuprinzând fiecare 2 televizoare suprapuse, cel de sus fiind ușor retras, 1992–1995. După textul lui Florence de Mèredieu, Télévision, la lune, *1985.*

„Actuala interacțiune dintre imagine și real se traduce



printr-o influență, din ce în ce mai mare, a protezelor audiovizuale asupra comportamentului și vieții noastre cotidiene. Universul imaginilor apare, astfel, ca un univers compozit, amestecând imagini din surse și de origini diverse. *Télévision, la lune* suprapune și grefează pe materiale provenind din lumea reală aceste alte materiale artificiale, generate astăzi de mașini. Albul ecranului video, nisipurile, particule și pixeli de sinteză se amestecă cu nisipul real – nisip a cărui scurgere ritmează ansamblul. Se ajunge astfel la tot felul de compuși hibrizi, rezultați din suprapunerea de imagini. Suturile și racordurile dintre aceste clase diferite sunt mai mult sau mai puțin perceptibile, originea și sursa imaginilor sunt mai mult sau mai puțin reperabile. Se ajunge la constituirea unui univers bizar, pe jumătate natural și pe jumătate artificial."

BIBLIOGRAFIE

Florence de Mèredieu, *Télévision, la lune,* Des femmes, Paris, 1981. „Images virtuelles", PUCK, marioneta și alte arte, nr. 9, 1996. „Mélanges des arts au XX^e siècle", Skênê, nr. 1, 1996.

Al doilea tip de hibridare ar reprezenta o formă de *transformare simbolică a realului,* trecând ea însăși prin intermediul imaginii (ceea ce întâlnește, tehnic vorbind, primul tip de hibridare). Lumea, natura ar fi revizuite și corectate prin sistemul digital. Așa procedează Orlan, care își modifică chipul cu ajutorul unor modele digitale.
Ea numește demersul său „artă carnală“ (pentru a-l deosebi de celelalte lucrări de *body art,* fundamentate, în opinia ei, pe suferință). Scopul lui Orlan a fost, inițial, să-și transforme corpul prin operații de chirurgie estetică, deturnate de la sensul lor primar, întrucât ea nu urmărea nicicum să fie „frumoasă“, ci să se schimbe, să se transforme. Avem de-a face, în acest caz, cu practici mai violente și care depășesc de departe simplele manipulări digitale, grafice, care rămân simbolice. *Self-Hybridations* realizate de ea au făcut-o să se intereseze, în 1999, de canoanele frumuseții așa cum au fost ele codificate de diferitele civilizații. Ca urmare, a aplicat imaginii sale elongațiile de craniu practicate de indienii mayași și olmeci, nasul artificial și strabismul în vogă la demnitarii maya. Hibridarea este aici vizibilă; ea nu are drept scop fuziunea invizibilă, osmoza, ci cercetează monstruosul, cicatricea. Ceea ce rezultă este o super-logodnică a lui Frankenstein, revăzută și corijată prin electronică.
Al treilea tip de hibridare vizează *grefa,* amestecul *lumii vii (faună sau floră) cu lumea artificială.* Această imbricare a celor două universuri se poate efectua la diferite niveluri. Instalația lui Paik, *Video Fish,* asociază, „grefează“ între ele cinci acvarii, pline cu pești vii, și cinci televizoare pe care circulă imagini preluate, în cea mai mare parte, din mass-media. Hibridarea naturalului cu artificialul apare și în grădinile artificiale ale lui Katsuhiro Yamaguchi. *Grădinile viitorului* (1984) însumează șase instalații ce reunesc patruzeci de monitoare dublate de oglinzi. Prezentate pe orizontală sau pe verticală, dedublate în nenumărate reflexe, imaginile par ireale. Niște crapi lunecă într-un „iaz“ compus din șase monitoare așezate pe sol. În 1986, același Yamaguchi realizează la Kobe *Grădina galactică (Galaxy Garden).* Niște sfere metalice, suspendate în spațiu, își adaugă reflexele la compozițiile sale obișnuite. Contrapunct de materie brută, în contrast cu artificialul grădinii digitale, niște pietre

și câțiva snopi de paie sunt împrăștiați în centrul instalației. Sfârșitul anilor 1990 vede apariția unor procese mai îngrijorătoare. Roboți, proteze, corpuri cu alură de mutanți, animale transgenice. Artiștii nu se mai mulțumesc cu simbolul și nici cu domesticirea blândă a ceea ce este viu. Se pune acum problema unei intervenții asupra viului. Prin implant sau grefă de proteză, sau prin intermediul unor modificări genetice, ca în cazul faimosului iepure transgenic al lui Eduardo Kac (*Bunny GFP*, 2000), un iepure fluorescent pe care artistul îl prezintă în mai multe performanțe. Acest tip de hibridare se sprijină pe cercetările genetice actuale și se insinuează în terenul biologiei. Chiar dacă scopul vizat se vrea ludic, ba uneori chiar critic!

Colaj și reciclare

„Am în jurul meu sute de fotografii [...]. Am aceste «resturi» pe care un film le lasă în urma lui ca niște cozi de cometă. Mi-am adus din fiecare țară cărți poștale ilustrate, tăieturi din ziare, cataloage, uneori afișe smulse de pe ziduri. Ideea mea a fost să mă cufund în acest melström de imagini pentru a retrasa «Geografia».“
Chris Marker

Montajul video favorizează toate suturile și toate colajele. Recursul la computer nu va face decât să accelereze acest puternic curent al hibridării. Nu este, așadar, de mirare că arta multimedia conduce la o reciclare a imagisticii trecutului. Această reciclare trece la fel de bine printr-un nomenclator de semne sau de simboluri grafice, precum și prin împrumuturi deliberate din istoria artelor ori din istorie pur și simplu. Arta multimedia folosește din plin citatul, extrasul sau perifraza. Acest sistem de împrumuturi, la care s-au dedat de altminteri mulți artiști din secolul al XX-lea (de la Picasso la Lichtenstein), cultivă toate răstălmăcirile și toate poantele.
Să luăm ca exemplu figura lui Marcel Duchamp, devenită pentru artiști și videaști un pretext pentru metamorfoze și fantezii, semn că lecția lui Roussel și a suprarealiștilor a fost reținută. În sacul cu maliții, bine garnisit, al lui Jean-Cristophe Averty, găsim o curioasă versiune pentru *Grand Verre* al lui Duchamp (*le Surmâle*, 1980). *La Mariée mise à nu par ses célibataires même*... se îngemănează aici cu peripețiile de nepovestit ale lui Roussel din *Impressions d'Afrique*, în care *Roue à*

aubes se învecinează cu tubulaturile și pistoanele din *Broyeuse de chocolat*. Michel Jaffrennou va reveni și el la personajul Duchamp, travestit în „Rrose Sélavy". Spectacolul său *Vidéopérette* (1989) împletește un noian de imagini și referințe. Charlotte Moorman (cu violoncelul ei magic) și doamna Récamier (al cărei cap e transformat în cameră video) improvizează aici melodii noi.

Colajul, împrumutul, citatul forfotesc tot mai mult în arta de la sfârșitul mileniului II. Până într-atât, încât se poate vorbi de acum încolo de o artă a colajului și reciclării permanente. Internetul constituie, din acest punct de vedere, instrumentul cel mai potrivit pentru astfel de „preluări". Mulți artiști și-au asumat această practică. Să cităm demersul lui Reynald Drouhin (*Des frags*, 2001), care preia imagini de pe Internet (fluturi, fotografii cu Marylin Monroe, o serie de clișee ale păpușii Barbie sau fotografii extrase de pe un site transsexual) și le redistribuie în interiorul unei alte imagini care servește drept matriță, și anume în *l'Origine du monde*, tabloul lui Courbet. Recompunerea se supune cu strictețe sistemului descris de Moles *(Artă și computer)*: imaginea matrice, care ține loc de „super-semn", anulează și șterge fragmentele de imagine ce compun



Michel Jaffrennou, *Vidéopérette* (Rrose Sélavy), spectacol video, 1989. Actor: René Hernandez.

Tony **Oursler**

Născut la New York în 1957. Trăiește la New York.

„Voiam să lucrez la ceva mai modern decât pictura, într-o formă care să fie adevăratul suport al imaginii secolului al XX-lea. [...] Și așa am început să realizez opere video..."

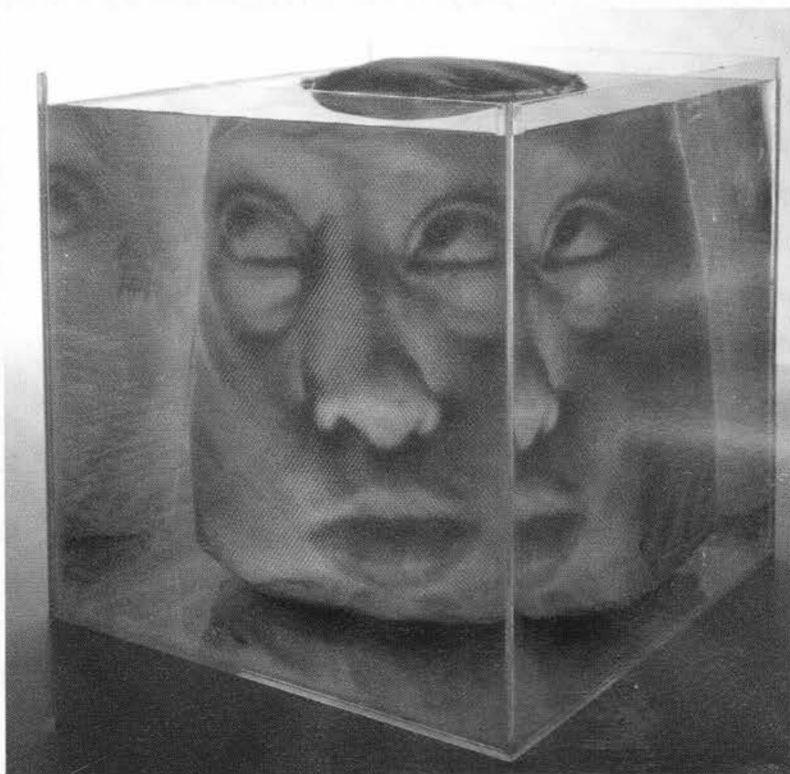
Instalațiile și teatrul lui Tony Oursler se desfășoară în jurul unor marionete de dimensiuni în general umane, cu corpul din pânză, din lemn sau din paie și al căror chip e realizat printr-o proiecție video, despre care s-ar putea spune (fără a ne teme de un pleonasm) că este vie, imaginativă și mobilă. De aici, caracterul tulburător și straniu al acestor paiațe cu figura deseori devorată de un ochi imens. Distanța dintre realismul tehnologic al chipurilor și alura ponosită a corpurilor acestor paiațe dă instalațiilor lui Oursler o dimensiune ce evocă atmosfera pieselor lui Beckett. Un Beckett mai copilăros, prelucrat în video, transpus într-o lume care asociază tehnologiile de vârf (video, proiecții luminoase, ambient sonor) cu un talmeș-balmeș arhaic, format din tapete cu flori și vechi mobile dezarticulate. Recursul la un decor (mobile, obiecte), la actori, utilizarea sunetului conferă acestor scenete un aer de performanțe. Supradimensionate, himerice sau gonflabile, închise în cutii (*Guard Booth,* 1997) sau în acvarii (*Drowning,* 1995), suspendate în aer (*F/X Plotter,* 1992), pe jumătate îngropate în pământ (*In/Out/Out/In,* 1997) sau sub un pat (*Guilty,* 1995), toate aceste capete te privesc, râd, vorbesc, cască și se comportă „ca tine și ca mine". Dar ele pot, de asemenea, să se răspândească în spațiu (*Molécules, Méliès,* 1997), prin exogamie și, oarecum, ca trupurile sau organele sfârtecate din pânzele lui Ieronimus Bosch. Proiecția video se efectuează pe un fel de sculptură alcătuită din blocuri dreptunghiulare și disparate, capetele putând și ele să explodeze în fațete multiple (*Digital,* 1997) sau să se regăsească în stare de fragmente în tot felul de boluri sau acvarii (*Bull's Balls,* 1997).
Tony Oursler face parte din acea generație de artiști care a crescut o dată cu audio-vizualul și se simte în largul ei cu noile tehnologii. De aici – dimensiunea narativă a unor performanțe care povestesc și repovestesc tot felul de istorii. După 1992, el folosește ca suport pentru proiecțiile sale cristale lichide *(F/X Plotter).* Își eliberează astfel personajele de greutate. Mai recent utilizează, ca ecrane de proiecție, suporturi de plexiglas a căror deformare dă chipurilor reflectate în ele o dimensiune vagă și plutitoare de animalcule închise în borcane de farmacie.

CÂTEVA INSTALAȚII

Sphères d'influence, 1985. *The Watching*, 1992. *Judy*, 1994. *Metro Pictures*, 1995. *Horror Show*, 1996. *Composite Still Life*, 1999.

BIBLIOGRAFIE

Sphères d'influence, catalog de expoziție, Paris, Centre Georges Pompidou, 1985. *Tony Oursler*, catalog de expoziție, Frankfurt pe Main, Portikus, Muzeele orașului Strasbourg *et alii*, 1995. *Tony Oursler*, catalog de expoziție, CAPC Muzeul de artă contemporană din Bordeaux, 1997. *Tony Oursler*, Hanovra, Eckhard Schneider, 1998.



Drowning, instalație video, 1995.
Actor: Tracy Leipold.

CD-ROM

Tony Oursler, *Fantastic Prayers*, 1997.



Michel Jaffrennou, *Vidéopérette* (Doamna Récamier și Charlotte Moorman), spectacol video, 1989. *Story-board.*

mozaicul. În final, numai numărul și contrastul coloristic al acestor fragmente mai sunt perceptibile în imaginea globală.

Olga Kisseleva propune, pe Net, o lucrare (*Débordements*, 1999) bazată pe dezvoltarea unor imagini în cascade. Imagini împrumutate, reciclate, colate și adăugate unele altora. Plecând de la o imagine prezentată sub formă de vignetă, trecem la o imagine mai întâi mărită, apoi multiplicată și demultiplicată. Imaginea inițială devine astfel simplul motiv sau element de bază pentru o informație ce se diluează puțin câte puțin pentru a constitui o uriașă frescă abstractă.

Video discul: o revoluție

„Video discul este cea mai importantă schimbare petrecută în tehnologia imaginii în mișcare în ultimii treizeci și cinci de ani. Spectatorul este cel care controlează procesul de montaj. [...] În sens propriu. Când derulați, după voie, un video disc, faceți montaj."
Bill Viola, 1984

Suport de înregistrare pentru date digitale, dar și pentru imagini și sunete analogice, video discul realizează practic fuziunea tuturor

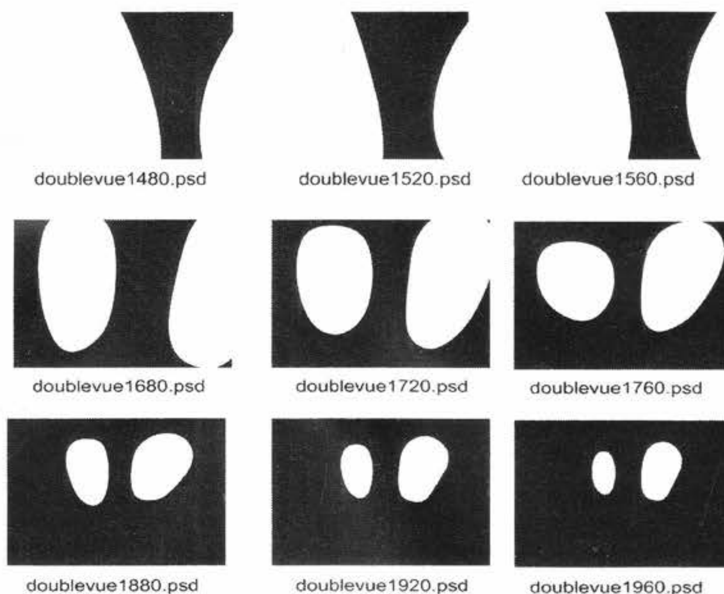
mediilor (video, cinema, fotografie, muzică, scriitură). Montajul nu mai este de conceput doar într-un mod liniar, pentru că, teoretic, se poate ajunge de la fiecare imagine gravată pe disc la toate celelalte. Perceperea datelor nu se mai face succesiv. Se trece cvasi-instantaneu de la un plan la altul. Arhitectura răsfoită a unui video disc – citibilă pe un aparat de televiziune – cere din partea spectatorului o altă formă de lectură și participare. Fiecărei „plaje" de informații (imagini, sunete, texte) îi corespunde un cifru sau un cod, un text sau un titlu care permit „chemarea" informațiilor respective pe ecran cu ajutorul telecomenzii. Cuplat la un computer, el devine interactiv și face posibilă modificarea imaginilor și a sunetelor de către spectator.
Marea capacitate de stocare a video discului, viteza lui de accesare încurajează manifestări dintre cele mai complexe. Când realizează banda video intitulată *The Space Between the Teeth* (1976), Viola folosește, la montaj, un video disc pentru a realiza un efect de sincope și rupturi bruște de-a lungul culoarului în fundul căruia artistul scoate niște strigăte puternice. Valorificând sistematic decalajul dintre proiecția imaginii și derularea benzii sonore, el reușește să obțină distorsiuni spectaculoase. Travelingul inițial lent asupra personajului central este riguros prelucrat mai apoi. Decupajele se alungesc progresiv pe măsură ce se face montajul; strigătul este din ce în ce mai sacadat, iar chipul apare într-un plan din ce în ce mai apropiat. Banda video finală reține toate aceste caracteristici rezultate din montaj și produce un efect puternic asupra spectatorului.
Unul dintre primele video discuri, realizat de MIT (*Aspen Project*, 1979), simula diferitele aspecte ale orașului Aspen (Colorado, SUA). Spectatorul se putea „deplasa" urmând diverse itinerarii. Simulatoarele de zbor și de luptă ale armatei americane au utilizat foarte repede dispozitive de acest gen. Aplicațiile industriale și comerciale ale video discului s-au dezvoltat rapid începând de la mijlocul anilor 1980. Jocurile video îl vor folosi pe scară largă. El va permite constituirea unor „bănci de date" ușor de consultat. Video discul va rămâne cu toate acestea un suport fragil și lectorii de

Jean-Charles **Blais**, *Double Vue*

DVD, 2001

Opere „care nu capătă trup decât atunci când sunt cercetate".

La antipodul imagisticii hibride și sclipitoare dezvoltate în timpul ultimelor decenii, Jean-Charles Blais, pictor și plastician, elaborează pe suport DVD o lucrare minimalistă. Este vorba în general de câteva forme (aici, două cercuri sau ovoide) care evoluează, cresc, se deformează și apoi dispar, asemenea unor ectoplasme luminoase, licurici sau forme dansante. Pentru că geometria este ea însăși o geometrie suplă, cu forme vagi, la limita consistenței. Secvențele din *Double Vue* sunt în negru și alb. Și se ating în mod frecvent limitele înseși ale formei. În direcția negrului pur, al plajei oarbe. Fără forme recognoscibile. Ca în orice lucrare video, mișcarea este însăși substanța operei. Trebuie, așadar, să ne imaginăm aici aceste forme pe cale să se schimbe și să gliseze, să se transforme până la dispariție.



video discuri vor fi prea scumpi pentru marele public. Numai instituțiile vor putea permite accesul la aceștia. Ca urmare, video discul va fi înlocuit prin CD-Rom (digitalul înlocuiește analogicul) și DVD-Rom, a cărui capacitate de stocare este și mai mare și care funcționează ca un fel de „super CD-Rom".

Instalații multimedia și proiecții

„Instalațiile video pot conține de toate, ca o geantă: pictură, tehnică, cuvânt, muzică, mișcare, imagini dezagreabile și fluide, poezie, viteză, presimțire a morții, sexualitate și tandrețe."
Pipilotti Rist

Instalația este prototipul dispozitivului hibrid și locul întrupării privilegiate a multimediilor. Aici este posibilă orice întâlnire, orice complicitate între un mediu și altul, între un obiect și altul, între un gen și alt gen. Din anii 1970 și până astăzi (*Documenta de la Kassel*, 2002), operele Joanei Jonas se revendică de la teatru, video, performanță. La sfârșitul anilor 1980, termenul de instalații multimedia tinde să se impună. Artistul apare mai mult decât oricând ca regizor al spațiului pe care se înstăpânește și pe care îl populează cu ființe și obiecte diverse.

Culoarele, pereții video și instalațiile foarte arhitecturale ale grupului italian Studio Azzuro (*Relief al părții emerse*, 1988; *Traiectorii celeste. Cer video pentru 40 de ecrane și o legătură meteo prin satelit*, 1990) ilustrează cercetări similare. *Il Nuotatore* (1984) este, în acest sens, una dintre cele mai reușite instalații ale lor: 13 monitoare sunt aliniate într-un spațiu ce evocă o piscină. Toate ecranele fiind perfect sincronizate, un înotător trece de la un ecran la altul într-o mișcare lentă și ritmată. Această impecabilă orizontalitate este întreruptă de căderea, în interiorul fiecărui post, a unor mici elemente. Această intruziune verticală vine să accentueze și să ritmeze discursul narativ al instalației.

Ne aflăm, cu instalația, în prezența unuia dintre elementele-cheie ale artei actuale. Această noțiune constituie un fel de interfață care permite legarea (sau dezlegarea), reunirea sau separarea acestei pluralități de experiențe ce se înscriu pe calea noilor tehnologii. Grupul japonez Dumb Type oferă un excelent exemplu (și o bună



Marie-Jo Lafontaine, *The Swing + Kinder*, instalație video, 1997–1998

ilustrare) a acestor instalații care îmbină toate mijloacele de expresie: muzică, dans, teatru, electronică etc. Și care sunt, de altminteri, din ce în ce mai imateriale și constituite numai din proiecții, filme, aparate video sau fotografii. Aceste proiecții se derulează frecvent pe ecrane multiple sau pe ecrane foarte largi, creând adevărate ambienturi în centrul cărora vizitatorul simte că se afundă.
Așa se întâmplă cu proiecțiile lui Krzysztof Wodiczko, care lucrează cu video și cu fotografia. Proiecțiile lui, într-o puternică tonalitate contestatară și politică, sunt de cele mai multe ori efectuate pe monumente publice. Cum e această proiecție a imaginii unei femei vorbind copilului ei mort, pe vârful colinei monumentului închinat morților de la Charlestown. Sau o altă proiecție, pe Hirshhorn Museum Building, care a avut loc în 1988, la Washington, pe durata alegerilor prezidențiale americane. Instalațiile lui Wodiczko sunt deseori narative. Ele spun o poveste, sau se vor critice,

denunțătoare ale societății noastre, acum, la trecerea dintre milenii. Această societate interactivă, deschisă, diluată, fondată pe mondializarea schimburilor. Și care pare să se sustragă, totuși, oricărui alt proiect global în afară de cel economic și comercial.

Despre CD-Rom

„[...] structura discului, decupat în «zone» [...] Fiecare dintre ele decupează, la rândul ei, alte zone care sunt tot atâtea insule și continente a căror descriere se păstrează în memoria mea și ale căror imagini figurează în arhivele mele. [...] Dar dorința mea cea mai dragă este [...] ca lectorul-vizitator să substituie imaginilor mele propriile sale imagini și amintirilor mele, propriile lui amintiri..."
Chris Marker despre „Immemory"

CD-Rom-urile sunt de două tipuri. Din punct de vedere documentar și informativ, ele sunt produse de marile muzee *(CD-Rom du Grand Louvre)* sau, după modelul monografiilor de artiști, sunt editate cu prilejul unor expoziții. CD-Rom-ul consacrat lui Orlan este foarte reprezentativ pentru aceste monografii vizuale bine făcute și foarte complete, care retrasează cronologic (aici, din 1947 până în 2000) cariera artistului, descriu cu precizie diferitele faze ale muncii sale, retranscriu un eșantion semnificativ de texte critice, de elemente biografice. Ele se constituie în veritabile cataloage retrospective.

Alături de aceste CD-Rom-uri ce vizează conservarea și prezentarea a ceea ce este esențial în patrimoniul marilor instituții, au apărut CD-Rom-uri realizate de artiști, concepute ca adevărate opere interactive și ludice care valorifică principiul încastrării, al declinării și dezvăluirii progresive a unor elemente minuțios imbricate și legate unele de altele printr-o serie întreagă de „linii" informatice. Atunci când vizează și să propună o retrospectivă a operei cutărui sau cutărui artist, aceste CD-Rom-uri tind să devină, la rândul lor, documentare și informative. Iată, de pildă, CD-Rom-ul lui (și despre) Antoni Muntadas, *Media, architecture, installations* (1999), produs în colecția „Anarchives". Vizitatorul lucrării are acces la un menu din care alege și explorează diversele propuneri. Interesul CD-Rom-ului este să poată furniza (într-un format

CD-Rom

Disc compact care permite stocarea de date (texte, sunete, imagini) într-o formă digitală. „Posibilitatea de a aduna, a înțelege, a introduce și combina mari cantități de informație într-un timp foarte scurt devine din ce în ce mai sofisticată."(Peter Greenaway)

Dumb Type

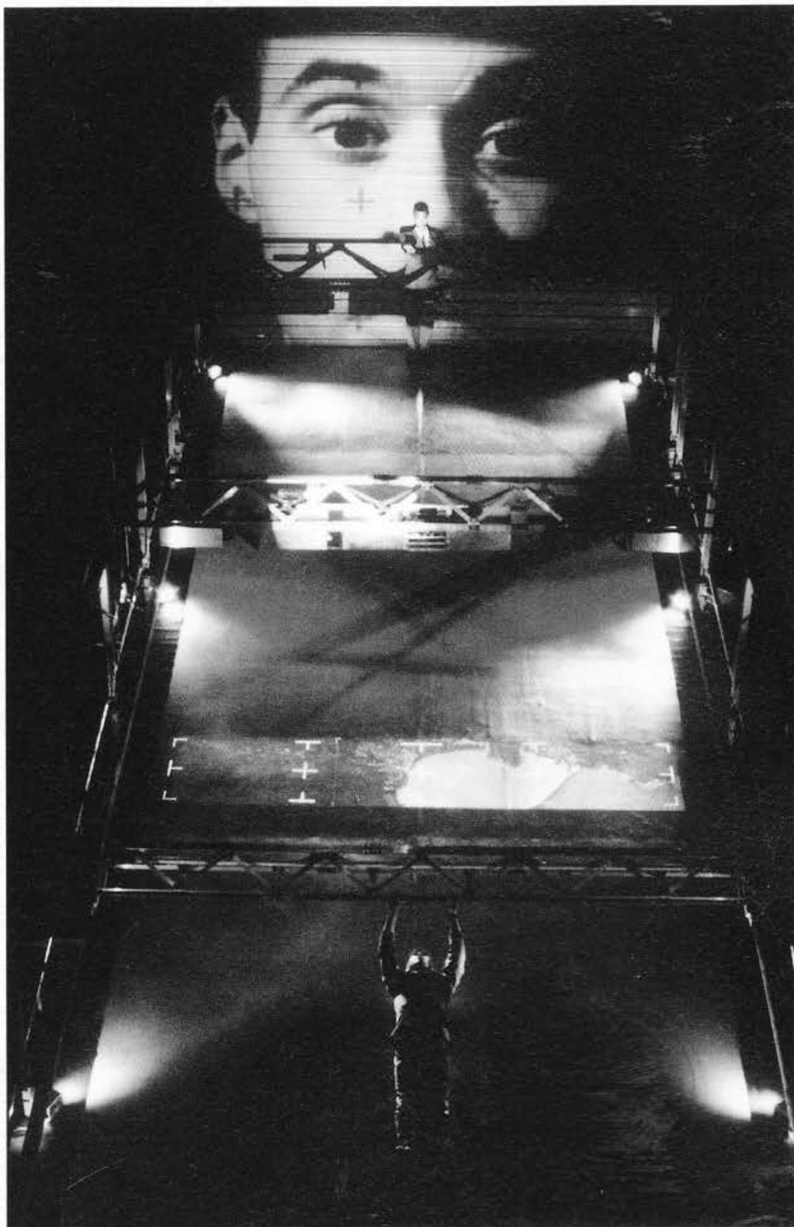
Colectiv de artiști fondat în 1984 la Kyoto de Teiji Furuhashi (decedat în 1995). Grupul își continuă și astăzi cariera internațională.

„Tehnologia constituie o rețea extinsă pe toată suprafața globului, făcând lumea mai mică, trimițând în câteva secunde informația la distanțe foarte mari, din punctul A în punctul B. În realitate, însă, dacă încercați să comunicați cu ajutorul acestor cuvinte simple: «te iubesc», aceste cuvinte vă vor face să percepeți distanța enormă care vă desparte de interlocutor."
Teiji Furuhashi

Membrii colectivului Dumb Type combină toate genurile și mijloacele de expresie (coregrafie, video, teatru, muzică electronică etc). Rezultă de aici instalații hibride, puternic marcate de multimedia. Cu o predilecție pentru proiecțiile cu imagini sacadate sau glisante, pentru jocurile de umbre, pentru apariția dublurilor. Corpul dansatorilor este în mod frecvent gol și redus la osatura lui gestuală. Ca în *Lovers* (1995), instalație interactivă a lui Furuhashi. Sau *pH,* performanță prezentată în 1991. Stridențe vizuale și sonore. Baie de lumini. Gesturi ciudate. Spectacolele grupului sunt puternic onirice. Ritmul sacadat, fleșurile luminoase și sonore bombardează spectatorul cu stimuli „electrici". Imaginile, ca niște fulgere, apar și dispar, fără a putea fi întotdeauna sesizate.
Alte spectacole (ca *OR,* 1997) sunt pur clinice, complet dezinhibate. Totul se petrece ca și cum actorii, dansatorii, performerii, muzicienii încearcă să înlăture orice limită între genuri și lumi și sar literalmente dincolo. În *Memorandum* (1999-2000), un „Paluche" (o minicameră video) filmează scena dinspre tavan și transmite imaginile pe ecranul din fața spectatorilor. Și apoi, brusc, camera miniaturală coboară, se apropie de dansatoarea aflată la sol; ea prinde camera și o manevrează, ca pe un microfon, filmându-și ochiul (care apare, imens, pe ecran), gura, urechea... Camera oscilează apoi și se balansează ca o pendulă. Imaginea, pe ecran, se rotește și se leagănă. Siluetele dansatorilor se detașează în umbre chinezești pe fondul lăptos al ecranelor translucide.

CÂTEVA LUCRĂRI

pH, 1990-1991. *S/N,* 1992-1994. *LOVE/SEX/DEATH/MONEY/LIFE,* 1994. *OR,* 1997. *Cascade,* 2000. *Memorandum,* 1999-2002.



pH, performanță, 1991.
Creație vizuală de Shiro Takatani.

Antoni **Muntadas**

Născut la Barcelona în 1942. Trăiește la New York.

„Se va ajunge [...] la o imagine atât de complexă încât ea va reuni elemente ce țin de computer, de fotografie, de cinema, de video etc. Nu va mai exista imagine pur și simplu, ci o imagine foarte densă, care se cere decodată."

Muntadas se apleacă asupra dimensiunii sociale, politice și economice a mediilor și asupra criticii lor. Ce punct comun există între spațiul sălii de conferințe a unei instituții și spațiul unei biserici? Rolul mistic și mediatic al liderilor. *The Board Room* (1987) ne arată astfel o sală de reuniuni sau de conferințe. Pe perete, o galerie de portrete: oameni politici. În dreptul gurii fiecăruia, un monitor video difuzează discursuri și imagini de actualități. *The File Room* (1994) cuprinde o încăpere cu arhive (dintre cele mai birocratice și tradiționale) și o bază de date (consultabilă pe Internet) despre cenzură de-a lungul vremii. Dispozitivul este interactiv și spectatorii pot, la rândul lor, să completeze baza de date, consemnând acele fapte de cenzură pe care, eventual, le-au identificat ei înșiși. *Haute CULTURE* (1983) este o sculptură video compusă din două balansoare, având fiecare (la extremitățile lui) un monitor video. Un balansoar a fost instalat într-un muzeu, celălalt într-un spațiu comercial – ceea ce îi permite lui Muntadas să creeze o legătură, ironică și critică, între spațiul muzeal și acest alt spațiu (destinat culturii de masă) pe care îl reprezintă un centru comercial.

CÂTEVA LUCRĂRI

The Last Ten Minutes (Part II), 1976–1977. *Generic T.V.*, 1987.

BIBLIOGRAFIE

Antoni Muntadas, „Conférences", în *Éthique, esthétique, politique*, Arles, Actes Sud, 1997.

CD-ROM

Antoni Muntadas, *Media, architecture, installations*, Centre Georges Pompidou, 1999.





The Board Room, instalație video, 1987. Imagine de ansamblu și detalii.



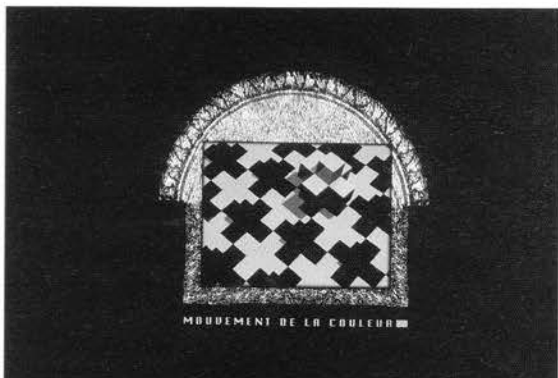
succint și sub o formă compactă) o multitudine de informații, de imagini și sunete de proveniențe diverse. Așadar, lucrarea reprezintă în sine o adevărată operă multimedia, ușor de consultat.

CD-Rom-ul lui Muntadas este construit în genul unui spațiu imaginar. Cuprinde patru niveluri sau platouri suprapuse: *observatorul* (sau nivelul albastru, cel al Internetului, care permite hibridarea și întâlnirile dintre imagini), *auditoriul, biblioteca* și, în fine, *aeroportul*. Aceste ultime platouri corespund succesiv nivelurilor roșu, galben și verde. *Auditoriul* (sau nivelul roșu) oferă accesul la desenele și machetele ce vor servi apoi drept pictograme pentru diferite lucrări. În *bibliotecă* (nivelul galben), șapte cuvinte-cheie (arhetip, context, arhive, media, proiect, in/vizibil, montaj) permit navigarea prin opera lui Muntadas. CD-Rom-ul favorizează hibridările și se bazează pe posibilitatea unei constelații de link-uri. O uriașă pânză de păianjen, prin care vizitatorul se mișcă urmând firul Ariadnei, adică al conexiunilor instaurate de Muntadas. *Aeroportul* (sau nivelul verde) permite, aici, receptarea operelor în contextul orașelor în care au fost prezentate. Fiecare link trimite la alte link-uri, care trimit și ele la alte link-uri și intersecții. Ferestrele (pictogramele) trimit și ele, la nesfârșit, la alte ferestre ce se deschid, la rândul lor, spre alte ferestre. Imaginea alimentează imaginea, care se hrănește, și ea, din cuvinte, concepte, definiții. Avem astfel o viziune caleidoscopică și fragmentară a operei, bazată pe un sistem de răsfoire a unor imagini suprapuse, care se dezvăluie una pe alta. Exact un proces de acest tip pune în scenă Chris Marker, urmărind modul în care funcționează memoria: o imagine acoperă, necontenit, o altă imagine. Însăși perindarea imaginilor devine metaforică pentru perindarea și recuperarea amintirilor. În CD-Rom-ul intitulat *Immemory* (1997), memoria lui Chris Marker este aceea a unui om de imagini și a unui călător, hrănit cu poezie, navigând printre ilustrații și cărți vechi, cărți poștale și pânze ale unor pictori celebri, Gioconde, mici madlene ale lui Proust, efigii ale lui Hitchcock, fotografii de război, benzi desenate și chipuri familiare. Spectatorul se plimbă astfel prin „muzeul" lui Chris Marker, din sală în sală, pornind de la cubul deschis până la efigia operelor sale favorite, clicând pe un tablou de Ingres sau pe efigia tradiționalei noastre Gioconde.

Cu *Puppet Motel* (1995), Laurie Anderson ne livrează un CD-Rom mai apropiat de cărțile cu imagini și povești fantastice pentru copii și adulți. Carte cu imagini dintre cele mai severe, în culori sumbre, nocturne, populate cu peisaje și mici ferestre ce se deschid, când clichezi pe ele, spre alte lumi și alte peisaje, sau înspre spații mai intime. Cum sunt aceste încăperi și habitaturi de sinteză, populate cu personaje de ficțiune, unde se vede, deodată, apărând Laurie Anderson. Sistemul permite schimbări de unghiuri de vedere (și schimbări la vedere!): descoperi o hartă geografică. CD-Rom-ul are toate atracțiile călătoriei: multiplică și demultiplică spațiile și face ca totul să devină ciudat de familiar. *Pixelismus* (1996, de Nil Yalter, David Apikian și Nicole Croiset) se consultă, de asemenea, ca o carte cu imagini. Revendicându-se de la mozaicurile bizantine ale bisericii Chora, din Istanbul, dar și de la opera și scrierile lui Malevitch, această lucrare îmbină imagini și texte de proveniențe diverse. Imagini prelucrate pe computer, sunete și secvențe video se articulează în jurul metaforei pixelului, element „discret", cu trimitere la multitudinea de „clape" divers colorate ale mozaicului bizantin. *Opium* (2000), de Tom Drahos, reia tema baudelairiană a paradisurilor artificiale. Drahos dezvoltă, ca pe un pian, trame și texturi colorate, melodice și muzicale. Privitorul se deplasează astfel clicând pe taste sau pe căsuțe colorate. Stéphan Barron, specialist al unei arte planetare (*l'Art planétaire,* 1999) și ecologice, prezintă un demers mult mai purificat și poetic. Navigarea pornește de la imaginea unui cer albastru spre

Nil Yalter, David Apikian și Nicole Croiset, *Pixelismus*, CD-Rom, 1996



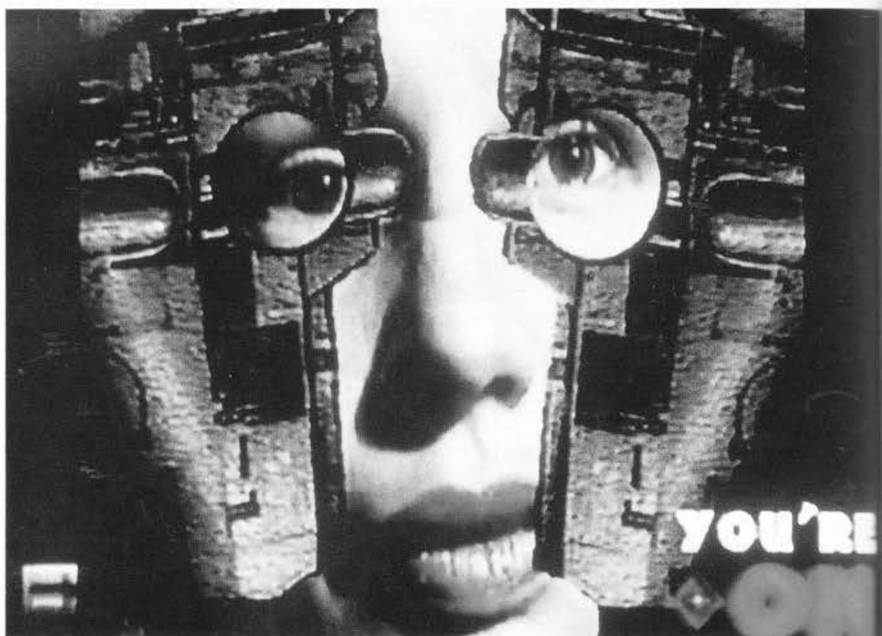


Chris **Marker**, *Level Five*

Film, 1997

„Angajată în scrierea unui joc video despre un episod puțin cunoscut al bătăliei de la Okinawa, din timpul celui de al doilea război mondial, Laura întâlnește prin intermediul unei rețele informatice paralele o serie de informatori și martori [...], jaloane («levels») care îi vor permite să recompună diferitele părți ale acestei tragedii colective."

În *Level Five*, o femeie, Laura, își consultă computerul: apar imagini, se amestecă între ele. Chris Marker oferă o profundă meditație asupra tragediei petrecute în primăvara anului 1945 pe insula Okinawa. Învinși de americani, peste 100 000 de japonezi (printre care mulți civili) și-au găsit moartea. Cei mai mulți s-au sinucis, unii aruncându-se de pe faleza insulei. Alții și-au ucis proprii copii. Chris Marker se folosește și aici de noile tehnologii ca de un instrument care îi permite să analizeze, să descompună și să reconstruiască documente existente. Acumularea și hibridarea imaginilor, mixajul unor documente de arhivă cu imagini digitale, omniprezența camerei și însăși insistența unui montaj pe care îl simți foarte prezent, toate acestea creează o senzație de indiscreție pe care proliferarea și puterea mediilor actuale tind să o dezvolte tot mai mult.



cea a unei piscine, albastră și ea, pentru a ajunge la un autoportret destul de robotizat și la câteva mașini celibatare à la Duchamp.

Proteze tehnice și artă biologică

„Corpul trebuie să explodeze din învelișul lui biologic, cultural și planetar..."
Stelarc

Artificializarea mediului înconjurător atinge întreaga lume. Arta actuală se interesează din ce în ce mai mult (și din ce în ce mai rapid!) de dezvoltarea biotehnologiilor. Fie că o face prin intermediul roboticii, a protezelor, implanturilor și organelor artificiale, fie la nivelul, fără îndoială și mai tulburător, al manipulării genetice. Căști de vizualizare, mănuși prevăzute cu senzori, care permit simularea unor senzații, precum și manipularea unor obiecte ce nu se află în vecinătatea imediată etc: proteze tot mai perfecționate se află la îndemâna artistului. Stelarc, artist australian, poate astfel să-și expună un al treilea braț sub forma unei proteze electromecanice prinse de torsul său (*The Third Hand,* 1992).
Într-o performanță realizată la Sydney în 1996 *(Ping Body),* el își conectează corpul direct la rețeaua Internet, concepută astfel ca o gigantică prelungire a propriului său trup, cu care el poate interacționa. În instalațiile video unde deturnează sistemul karaoke, artista Lee Bull include niște fotolii cyborg [vezi p. 149] (*Live Forever,* 2002), un fel de proteze tehnologice de un gen nou.
Mulți artiști se interesează foarte îndeaproape de cercetările din laboratoarele de vârf. Unele experiențe de robotică, întreprinse îndeosebi în Japonia (mai cu seamă la Tsukuba), i-au condus pe participanții lor la experiențe bizare de autoînstrăinare. Iată-l pe Howard Rheingold, cercetător al cărui corp a fost „cuplat" cu o dublură a lui însuși, închisă într-o cameră, dar ale cărei gesturi reluau și dublau, în chip tulburător, propriile lui gesturi; în asemenea măsură încât, la un moment dat, a ajuns să se întrebe unde se află corpul său și care este cu adevărat el!
Dedublare. Ubicuitate. Și distorsiune a sensurilor și a identității. Printre ultimele avataruri artistice ale noilor tehnologii, trebuie

Christa **Sommerer** și Laurent **Mignonneau**

Născută la Gmunden (Austria) în 1964; născut la Angoulême (Franța) în 1967. Trăiesc în Japonia.

„Există spectatori care, prin interacțiune, dau formă procesului artistic. Instalațiile noastre nu sunt așadar statice, predefinite și previzibile, ci apar mai degrabă ca semne ale unui proces viu."

Ludice și poetice, instalațiile interactive ale lui Sommerer și Mignonneau fac apel la participarea spectatorului. Acesta este invitat să se integreze în mediul înconjurător, să acționeze asupra lui și să intervină în producerea și geneza imaginilor, concepute astfel încât să fie vii, să apară, să evolueze, să se schimbe, să se transforme.

Spectatorul locuiește în aceste lumi virtuale: gesturile sale provoacă, prin senzori interpuși, apariția unor păsări pe ecranul din fața lui (*Life Spacies*, 1995). Contactul lui cu plantele reale (iederă, cactus etc) antrenează apariția pe ecran a imaginii plantelor corespunzătoare (*Croissance interactive des plantes*, 1993). Magia rețelelor și codurilor poate astfel transforma un text în imagine (*Verbarium*, 1999). La fel atingerea, care face să apară forme și lumi pe geamul de tren (*HAZE Express*, 1999), sau cuvintele (sunetul vocii) ce stârnesc apariția, pe ecran, a tuturor imaginilor corespunzătoare și care au circulat la un moment dat pe Internet (*Riding the Net*, 2000). Vom vedea astfel ivindu-se toate „lunile" sau toate „lalelele" ciberlumii și, printre ele, un câine numit „Tulipe" („Laleaua")!

Sommerer și Mignonneau dezvoltă, în 1996, ideea unui „manipulator genetic" *(GENMA)*, un fel de „mașină de vise" care îți permite să încerci toate combinațiile formale și duce la construcția unor forme hibride. Privind într-un fel de cutie optică, vizitatorul observă mișcarea animalculelor pe care un anumit număr de taste (dispuse în exteriorul cutiei) îi permit să le genereze. În 1997, ei extind conceptul la crearea și manipularea de forme pe Internet, creând primul lor site web, *Life Spacies*. Codificate și transcodificate, mesajele vizitatorilor site-ului se transformă în animalcule complexe, dotate cu o istorie și un curriculum vitae. Când una dintre aceste creaturi moare, este adresat un mesaj „părintelui" său. Artistul nu mai predetermină mesajele; el se mulțumește să le creeze orizontul de posibilitate.

INSTALAȚII INTERACTIVE

Croissance interactive des plantes, 1993. *Intro Act*, 1995. *Life Spacies*, 1995. *Verbarium*, 1999. *HAZE Express*, 1999.

BIBLIOGRAFIE

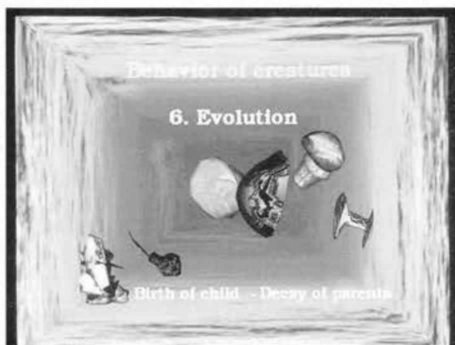
Christa Sommerer și Laurent Mignonneau, „Art As a Living System", în *Art@Science*, Viena/New York, Springer Verlag, 1998.
Florence de Mèredieu, „L'immatériel, le virtuel, le conceptuel", în „La matière et l'idée", *Poïesis*, nr. 13, 2001.

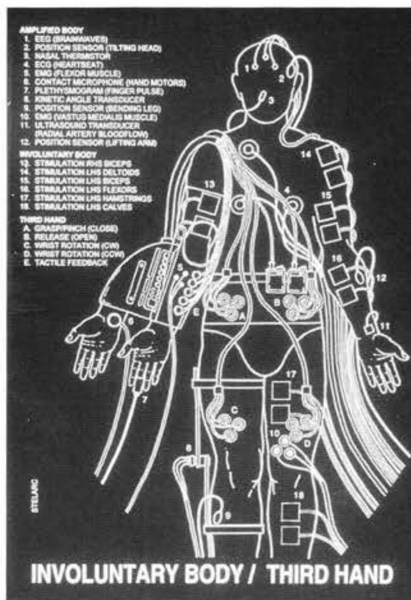
A-Volve

Instalație interactivă, 1994

Inspirată de o reflexie asupra vieții și a ambienturilor artificiale, instalația se prezintă sub forma unui joc. Tastând pe suprafața unei „bălți" (ecranul plasat la orizontală și colorat în albastru dă iluzia tridimensionalității), spectatorul face să apară animalcule colorate, pe care mâna sa pare că le suscită din profunzimile ecranului. E vorba aici de a crea un fel de jucării și forme de sinteză, care se pot manevra ca și cum ar fi niște pești vii. Dar aceste animalcule sunt supuse metamorfozei și dispariției. Opera se constituie și se dezvoltă în interacțiune constantă cu vizitatorul, care dă „viață" formelor născute printr-un algoritm programat în prealabil. Fiecare „creatură" născută prin tușeul spectatorului nu poate trăi mai mult de un minut. Ea este imediat înlocuită de alte forme, potențial nelimitate și supuse, la rândul lor, transformărilor aleatorii pe care fiecare vizitator le provoacă prin alunecarea degetelor sale pe suprafața ecranului. Dispozitivul merge până la a mima procesul evoluției, noile forme prelungind și depășind necontenit formele parentale dispărute.







Stelarc, *Involuntary Body / Third Hand*, 1976–1980. Schema aparaturii



Stelarc, *The Third Hand*, performanță, 1992

să consemnăm tatonările, tentativele și experiențele – în sensul strict al termenului! – artiștilor față de manipulările progresive ale ființei vii: Eduardo Kac și iepurele lui fluorescent, evocat deja, dar și păpușile cu piele omenească de sinteză, fabricate, în colaborare cu un laborator de cercetări asupra culturilor de țesuturi organice, de către artiștii australieni din grupul Symbiotica (Oron Catts, Ionat Zurr, Guy Ben Ary). Artificializarea crescândă a lumii umane duce la deplasarea tot mai accentuată într-o realitate simulată, o lume de sinteză. „O realitate virtuală artificială, obținută prin imersie globală, scria Polieri, ar putea foarte bine să devină, într-un viitor apropiat și în anumite contexte (simulări, anularea gravitației etc), o realitate bizară, o altă realitate, comparabilă în intensitate cu realitatea cotidiană..." Tocmai acest lucru e astăzi uluitor: hipertrofia lumilor artificiale care, se spune, ar putea veni într-o zi să înlocuiască natura, aceasta apărând, în fapt, doar ca o reconstituire. Refabricată și profund modificată de om.

În 1991, Stéphan Barron realizează un *Autoportret* telematic. Construirea, împreună cu un inginer în domotică, a unui robot telefonic ce reacționează la anumite frecvențe, permite indicarea a opt direcții diferite. Artistul circulă de jur împrejurul locului de expunere și informează robotul despre poziția sa, utilizând niște cabine telefonice. La locul expunerii, o săgeată „robotizată" indică, de fiecare dată, care este poziția artistului. Artistul nu este vizibil, prezent, decât prin intermediul unei mașini ce reacționează la informațiile transmise. Corpul de carne lasă locul protezei, mecanice și bine unse. În 2002, Wodiczko creează *Dis-Armor 2,* proteză interactivă, desenată de artist, realizată la MIT și destinată elevilor cu dificultăți școlare. E vorba de un fel de „armură comunicațională", compusă dintr-o cască (digitală, cu un microfon, cu un aparat fotografic și un retroproiector) și două ecrane video, purtate pe spate, care permit profesorului să vadă ochii (și deci expresiile) elevului. Dispozitivul este menit să amelioreze sensul comunicării. Această chestiune a protezei va invada treptat câmpul artei prin expoziții ca „Posthuman" (expoziție internațională al cărei parcurs a debutat la Muzeul de artă contemporană din Lausanne, în 1992) sau „Foreign Body / Corps étrager" (Whitney Museum, 1995). Mutanți. Clone. Și corpuri cibernetice: SF-ul ne-a obișnuit cu descrierea roboților vorbitori și a mașinilor cu finisaje superbe – cum sunt manechinele prezentate la Bienala de la Veneția din 2001, cu biele și rotițe de sinteză atât de frumos șlefuite și care fac dragoste atât de armonios (Chris Cunningham, *All Is Full of Love,* DVD, 1999). Am putea vedea defilând la nesfârșit toți actualii mutanți ai artei video și ai sintezei, o sumedenie de Mariko Mori, Orlan și de alte avataruri. Foind în lumea lor de vinilin, de materiale gonflabile și transparente, cu pupilele acoperite de lentile optice care le dau aerul unor pisici sălbatice, clonele ieșite din imaginația lui Mariko Mori (*Miko no Imori,* video, 1996) se joacă cu niște bile de sticlă sau de plastic în care se reflectă – la infinit – un univers sintetic.

Cyborg

Organism de natură cibernetică, conceput după un model mecanic, cyborgul funcționează ca un fel de extensie a corpului uman. El urmărește să amplifice capacitățile noastre senzoriale, chinestezice sau cognitive.

Printre lucrările care împing până foarte departe fabricarea unui corp virtual, dublură și avatar ale unui corp real, putem cita *Bodyscan*

Eduardo **Kac**, *Uirapuru*

Instalație multimedia, 1999



Uirapuru este numele unei păsări din Amazonia, foarte reale, dar care a devenit mitică în trecerea vremii. Instalat în spațiul real al unei galerii, dispozitivul combină elemente de realitate virtuală și de teleprezență, vizitatorii putând să manevreze imaginile virtuale și să interacționeze cu ceilalți „vizitatori" care se conectează, de la distanță, la rețea. Dirijabili supli, comandați cu ajutorul unei interfețe locale, 6 pești zburători se deplasează cântând pe deasupra unei păduri alcătuite din 20 de copaci artificiali. O seamă de senzori înregistrează mișcările peștilor telecomandați în galerie și transmit informațiile unui server. Mișcările peștilor în spațiul virtual al rețelei se armonizează astfel cu cele ale peștilor din galerie. „Pădurea" este populată de păsări al căror cânt se supune ritmului traficului înregistrat pe Internet. O altă interfață și un suport video permit vizitatorilor din galerie să „piloteze" în lumea virtuală diverse avataruri ale păsării Uirapuru.



(1997) de Eva Wohlgemuth; ea digitalizează diferitele părți ale corpului său cu ajutorul unui scaner 3D și convertește apoi datele culese într-un limbaj manipulabil pe rețea. Corpul său este astfel transcris în cifre, care permit construirea (în trei dimensiuni) a unor sculpturi elaborate cu ajutorul stereolitografiei. Avem de-a face, poate, cu un omagiu indirect pe care o artistă îl aduce unui alt proiect – științific de data asta –, constând din repertorierea minuțioasă a 1 878 de bucăți din corpul unui condamnat la moarte din Texas, executat, decupat, congelat, digitalizat și apoi stocat pe CD-Rom și prezentat pe Internet (*The Visible Man Project*, 1994).
O altă experiență artistică interactivă constă în crearea unui uriaș corp mutant *(Body without Organs)*: internauții sunt invitați să se conecteze între ei, să filmeze în video diferite părți ale propriului lor corp, devenind astfel elementele de bază ale unui puzzle gigantic.
În 1994, Eduardo Kac și Ikuo Nakamura colaborează pentru o instalație intitulată *Essay Concerning Human Understanding;* ei studiază ansamblul acțiunilor și reacțiilor produse de la distanță între o ființă umană (a cărei simplă prezență modifică aici, și de o parte și de alta, ambientul), un animal (un canar, plasat în Kentucky) și o plantă (un filodendron new-yorkez). Un electrod, fixat pe plantă și cuplat la un computer, permite studierea reacției acesteia la cântul păsării. Cei doi artiști folosesc sunete electronice preînregistrate, dar ordinea și durata acestor secvențe diferite sunt în funcție de „răspunsul" plantei la cântul păsării. Canarul și filodendronul comunică între ele; prezența umană, influențând frecvența cântului păsării, acționează asupra acestei comunicări.
Comunicare între specii. Extensie a puterilor și a limitelor corpului uman. Programe informatice permit crearea de transfigurări, clone sau corpuri mutante, pentru care utilizatorul poate alege sexul, culoarea pielii, textura ei sau mulți alți parametri care au, cu toții, șansa să vă transforme în locuitori ai unei alte specii, poate chiar ai unei alte galaxii. Progresele fulgerătoare ale geneticii îi vor atrage cu siguranță pe artiști către aceste tehnici. Pe când clonarea unui artist făcută de el însuși? În 1993, Vito Acconci realizase o *Virtual Pleasure Mask*, un soi de caricatură a căștii digitale pentru actualii

noștri vizitatori ai lumilor virtuale, cască împopoțonată cu o gură, un lung nas roșu proeminent și niște cabluri necesare pentru tot felul de conexiuni imaginabile.

Apologie sau critică a mediilor?

„Imaginea televizuală este un flux necontenit de imagini și sunete ce inundă lumea, este un deversor. Ai impresia că ești strivit de această putere a imaginii. Capacitatea noastră e doar o noțiune de rezistență în raport cu această forță."
Bertrand Gadenne, artist multimedia

Arta anilor 1995–2005 face tot mai mult apel la o multitudine de suporturi diferite (video, fotografie, pictură, cinema etc). Imaginea sublimează actele cele mai banale ale vieții cotidiene și nu se teme să facă din actualitate, din temporalitatea obișnuită substanța însăși a operelor artistice. Când Sam Taylor Wood tratează tema naturii moarte și a deșertăciunii, folosește ca suport imaginea-mișcare. *Ars moriendi* (DVD, 3 min 44 sec, 2001) filmează, în ritm accelerat, niște fructe care putrezesc într-o cupă, ceea ce evocă unele scene din *ZOO,* filmul lui Peter Greenaway (1985). Când artista alege să reprezinte o *Pietà* (DVD, 1 min 57 sec, 2001), interpretează ea însăși rolul Fecioarei Maria, iar Robert Downey Junior pe cel al lui Christos. Pictura servește ca model, cum se întâmplă în cea mai mare parte a lucrărilor recente ale lui Bill Viola (*The Passion,* 2003).
Noile media reactualizează marea pictură a secolelor trecute. Arta video și infografia se substituie materialelor tradiționale ale picturii, ca în acel triptic al lui Bill Viola, format din trei ecrane pe care sunt proiectate trei secvențe dintr-un DVD: de la un ecran la altul, personajele se deplasează lent și repetitiv printr-o pădure, siluetele lor apar și dispar în spatele trunchiurilor de copaci. Omagiu deturnat pentru un tablou revăzut și corectat al lui Magritte! Tot la pictură face trimitere seria de instalații a lui Mark Wallinger și, de asemenea, la sistemul „reprezentării" (teatrale, filmice...): *Third Generation (Shanghai), Third Generation (Asher Family),* 2003. Și avem de-a face, într-adevăr, cu trei generații: personajul din interiorul cadrului privește o imagine din interiorul unui cadru... pe care noi înșine îl privim din exterior...

Alți artiști lucrează în sensul unei denunțări a puterii crescânde a mediilor. Nu doar conținutul mesajului este supus criticii. Însuși dispozitivul e pus în discuție, uriașa mașinărie pretins comunicativă pusă în mișcare în zorii acestui al XXI-lea secol al nostru. Lucrarea interactivă *Digi-Cabane*, realizată de Vincent Tordjman și Olga Kisseleva, îndeamnă la interogații asupra locului spectatorului și al participantului, asupra punctului de vedere adoptat de-a lungul unui întreg parcurs ce combină desene, proiecții, jocuri video în rețea etc (*Navigation aux instruments*, 2004).

BIBLIOGRAFIE

„Mélanges des arts au XX^{e} siècle", *Skênê*, nr. 1, 1996. „Du corps à l'avatar", *Anomalie, Digital Arts*, nr. 1, octombrie 2000. Du Zhenjun, *la Leçon d'anatomie du docteur Du Zhenjun*, Școala de arte frumoase din Rennes, 2001. *Biennale of Electronic Arts*, catalog de expoziție, Perth (Australia), BEAP, 2002. Alexandra Dementieva, Bertrand Gadenne, *Apparition(s)*, ISELP, Bruxelles, 2003. Colectiv, *Exposer l'image mouvement*, La Lettre volée, Bruxelles, 2004.

CD-ROM DE ARTIȘTI

Laurie Anderson, *Puppet Motel*, Gallimard, 1995. Nil Yalter, David Apikian și Nicole Croiset, *Pixelismus*, 1996. Chris Marker, *Immemory*, Centre Georges Pompidou, 1997. Stéphan Barron, *Art planétaire*, Școala regională superioară de expresie a artelor plastice din Tourcoing, 1999. Antoni Muntadas, *Media, architecture, installations*, Centre Georges Pompidou, 1999. Tom Drahos, *Opium. Les Paradis artificiels*, Tom Drahos Média, 2000. *Orlan*, monografie multimedia, Jeriko, 2000. *Miguel Chevalier*, 2000.

DVD-ROM DE ARTIȘTI

Michael Snow, Digital Snow, Centre Georges Pompidou/Epoxy, 2002.

„Pe măsură ce multiplicarea tehnologiilor noastre crea o mulțime de lumi noi, oamenii și-au dat seama că artele sunt «contra-lumi», antidoturi care ne oferă mijloacele pentru a percepe lumea însăși."
Marshall McLuhan

Arta a cultivat întotdeauna o relație strânsă cu imaginarul, ceea ce noi numim realul supus transformării și interpretării. De la opera numită „realistă" la tabloul „abstract", producțiile artistice au apărut mereu ca fiind „contra-lumi", marcate de un decalaj (variabil, firește) față de real. Această relație, însă, s-a modificat astăzi considerabil. Pentru artist, dar și mai mult pentru public.
Se pare că s-a trecut, efectiv, un prag o dată cu utilizarea actualelor tehnologii ale imaginii, ele furnizând despre real o imagine din ce în ce mai „veridică". Un vis (al tehnicienilor, dar și al artiștilor) este de altminteri cel de a ajunge să concureze cu realul, până la a produce un fel de clonă a lumii sau o dublură perfect asemănătoare, aptă să se substituie „realității". În multe instalații, realul este redat prin jocul oglinzii, al halucinației. Prin jocul a ceea ce Paul Virilio descria, recent, ca „stereo-realitate", o realitate ce comportă (la fel ca în sunetul stereo) o dimensiune suplimentară a reliefului. Vechea lume perceptivă ar fi astfel neîncetat retransmisă ei înseși, într-un sistem de ecou sau de oglindă perpetuă.
Arta nu scapă acestui proces, ea care ajunge să se dubleze și să se redubleze în permanență, să se cloneze și să se demultiplice. Până la a-ți da impresia, uneori, când navighezi pe rețelele Net art, că nu mai ai de-a face decât cu o hidră cu capete multiple și redundante, cu o operă colectivă, anonimă și multiformă, desfășurându-se asemenea unui șarpe cu ramificații numeroase, dotate ele însele cu ramificații și sub-ramificații fără sfârșit. Când Yoon Ja și Paul Devautour, preschimbați în „operatori de artă", prezintă colecția lor de lucrări realizate de actori fictivi, ei întruchipează în mod exemplar această tendință de artificializare totală a artei. Era deci logic să figureze, printre artiștii astfel inventați, o serie de adepți ai așa-numitei Net-artă.

Anonimat și delocalizare

„Vreme de luni întregi, am rămas așezată în fața computerelor: tentativă de evadare electronică spre alte locuri. [...] Cuvinte, melodii, imagini, totul trebuia să intre în acest cadru dreptunghiular pentru a fi transmis altor persoane, prin ecranul interpus..."
Laurie Anderson

Semnătura autorului tinde în mod frecvent să se estompeze, atunci când nu dispare cu totul. Deturnând tradiționalul copyright în *Copyleft*

(adică într-o formă de „licență liberă", neprotejată), Antoine Moreau poate dejuca clasicul drept de autor, îngăduind unor navigatori succesivi să preia opere sau obiecte prezente pe Net pentru a le continua și perpetua. Și totul devine un uriaș palimpsest, lucrarea apărând sub auspiciile unui *work in progress*. Opera Olgăi Kisseleva *How Are You* (1997) se prezintă ca o operă colectivă. Poți accede la ea prin mesageria electronică proprie sau direct prin Internet. Selectând *panoplie.org*, îți înregistrezi mesajul și clichezi pe tasta *enter* a computerului personal: literele care compun mesajul tău apar risipite în palma mâinii ce ocupă ecranul. Trebuie să constatăm, astăzi, o amplificare a formulei lui McLuhan citate mai sus: artificiul se răspândește acum într-o asemenea măsură, este atât de pregnant, încât e pe cale să domine totul. Partea corozivă și critică a acestor „antidoturi" sau „contra-lumi" ajunge ea însăși să se estompeze, dată fiind artificializarea crescândă care antrenează o profundă modificare în raporturile cu realul sau în definirea a ceea ce numim „real". Virtualitate și interactivitate sunt cuvintele forte ale acestor noi lumi artificiale pe care artiștii se simt îndemnați să le creeze. Puterea de imersie a acestor noi dispozitive ne face să cedăm din ce în ce mai mult și să intrăm în jocul acestor noi iluzii.

Realitate virtuală

Simulare a unui ambient real cu ajutorul unor imagini de sinteză tridimensionale. Ambient artificial generat pe computer, cu care spectatorul e confruntat sau în adâncimea căruia se afundă. Diverse proteze (ochelari, mănuși cu senzori etc) întăresc iluzia realității acestui univers. Se produce o puternică răsturnare a datelor spațiale tradiționale, spațiul „virtual" funcționând ca un fel de „pliu" extra-dimensional, ca un loc fantomatic și totuși „locuibil". Perceptibil și transformabil. „Spațiul virtual, scrie Paul Virilio, este o dimensiune fracționară suplimentară a realității. Nu este un simplu efect de relief. Este un loc unde poți acționa..." Indivizii se pot întâlni în acest spațiu virtual, chirurgii pot opera un pacient aflat de cealaltă parte a Atlanticului, iar doctorul Du Zhenjun poate preda anatomia pe propriul său cadavru. Imaginea capătă un fel de surplus de realitate.

Conceput ca o bravură tehnică, ilustrând o culme a tehnologiei informatice, dispozitivul denumit „The Cave" a fost realizat la începutul anilor 1990 și pus destul de recent la dispoziția unor artiști ca Jeffrey Shaw, Agnès Hegedus și Bernd Lintermann (*Configuring the Cave,* 1996), sau Maurice Benayoun (*World Skin,* 1997). *Configuring the Cave* folosește ca interfață un manechin din lemn, cu articulațiile împănate de senzori și pe care vizitatorul îl manevrează pentru a se ghida în universul virtual în care se trezește cufundat. *World Skin* se prezintă ca un fel de „safari foto" în universul războiului. Echipat cu ochelari stereoscopici, participantul

Du Zhenjun,
Lecția de anatomie a doctorului Du Zhenjun

Instalație multimedia interactivă, 2001

„Arta este un teatru de umbre, umbra unei false realități pe care omul se face că o crede adevărată..."

Dispozitivul funcționează ca un fel de omagiu adus de noile tehnologii faimoasei lecții de anatomie pictate de Rembrandt. În fața spectatorilor se află un ecran mare. Lipită de ecran, înspre spectatori, este o jumătate de masă din lemn (reală), care e întregită în spațiul virtual al imaginii de pe ecran. Corpul, pe jumătate real, pe jumătate virtual al doctorului Du, este lungit pe masă și propus pentru o lecție de anatomie altor 8 doctori Du, care se află în planul secund al imaginii. Niște senzori înregistrează prezența (reală) a unui vizitator: cei 8 doctori Du ies atunci din fundul ecranului și se postează în fața spectatorului. Când acesta pleacă, cele 8 efigii părăsesc „lecția de anatomie" și se reîntorc în arierplanul virtual.



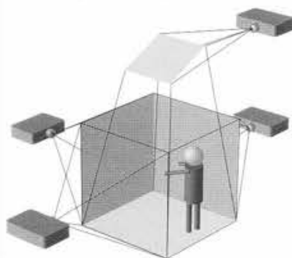
Schema instalației



Rembrandt, *Lecția de anatomie a doctorului Tulp*, 1632. Ulei pe pânză, 163 x 217 cm. Mauritshuis, Haga.

The Cave

Cameră sau dispozitiv cubic stereoscopic care permite imersia spectatorului într-un mediu în trei dimensiuni. Niște ecrane retroproiectoare dau spectatorului iluzia că se deplasează într-un mediu deopotrivă real și artificial. Pereții de proiecție, care sunt între trei și șase, prezența senzorilor, posibilitatea (pentru vizitator) de a controla orientarea imaginilor, totul întărește sentimentul tulburător și straniu pe care-l resimte vizitatorul. „The Cave" este asociată cu ochelari și cască video (care îi oferă vizitatorului o viziune tridimensională a imaginii, apropiată de stereoscopia secolului al XIX-lea), precum și cu mănuși digitale *(data gloves)*.



se trezește în mijlocul unei încăperi în care trei pereți și podeaua sunt invadate de imagini de război. Echipați cu un aparat foto (dotat cu „senzori"), „trageți" în direcția imaginii, făcând, la fiecare declanșare foto, să dispară de pe ecran o porțiune de imagine. Simularea și duplicarea universului se poate face astfel pornind de la cartografie. Aceasta a reprezentat întotdeauna o provocare pentru cei care încearcă să vizualizeze și, astfel, să stăpânească lumea. *TerraVision*, instalație interactivă realizată de ART+COM (între 1994 și 2001), este o hartă virtuală a Terrei, accesibilă de pe o bornă Internet, digitalizată pe baza informațiilor furnizate de fotografii aeriene și de imagini transmise prin satelit. O interfață permite deplasarea pe hartă și atingerea locului dorit. Nu este vorba de o viziune realistă, ci de o simplă localizare. Adăugând, totuși, alte surse de imagini, integrând evenimentele prezente pe diferite site-uri, putem îmbogăți considerabil baza de informații. Sistemul (care rămâne deschis) este astfel propus pentru tot felul de aplicații – științifice, dar și politice sau muzeale...

Participare, interacțiune

„Experiența arată că, ținând mâinile pe manetele de control și ochii ațintiți pe monitorul pe care imaginea se schimbă în funcție de mișcările noastre, devenim parte integrantă din sistem, deținând funcția de controlor într-un sistem de retroacțiune."
Bill Etra

Participarea spectatorului la opera de artă nu e un lucru nou. S-a înțeles de multă vreme că munca artistului nu-și găsește împlinirea decât în modul în care vizitatorul sau cel care contemplă opera o apreciază și o face să trăiască. Totuși, caracteristica a ceea ce numim „interacțiune" este, în fapt, cuplarea omului la mașină și posibilitatea, pentru spectator, de a interveni direct în desfășurarea și funcționarea operei. Cuplajul om–mașină nu se efectuează doar în

momentul creării operei sau dispozitivului, ci chiar la nivelul punerii ei la dispoziția publicului. Ceea ce presupune că opera comportă un program sau un scenariu cu direcții multiple.

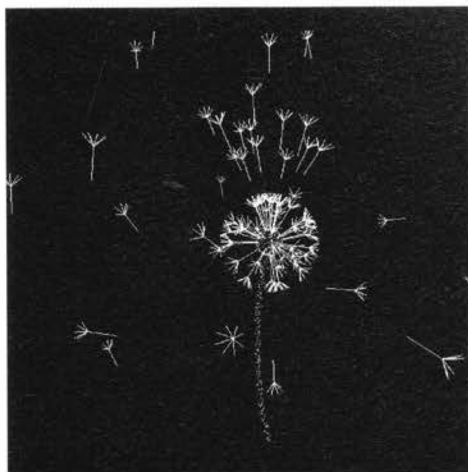
Utilizatorul poate fi pus la contribuție la nivelul declanșării, al controlului, al acompaniamentului și al derulării operației. Prin intermediul senzorilor (apți să detecteze diferiți stimuli sonori, tactili, chinestezici etc) legați la computere care prelucrează informația și permit angrenarea unui sistem de reacții, dispozitivul răspunde solicitărilor și interacționează în timp real. Unele instalații interactive se bazează astfel pe o simplitate totală de reacție: o pană, un firicel de păr de sinteză se animă și tremură la suflul vizitatorului (Edmond Couchot, Michel Bret și Marie-Hélène Tramus, *la Plume,* 1988–1992). *Je sème à tout vent* (de aceiași autori, 1990) reia același dispozitiv plecând de la o floare de păpădie; suflul spectatorului împrăștie puțin câte puțin puful. Interesul unui asemenea dispozitiv constă, precizează autorii, în „a-l cufunda pe creator, pe artist, dar și pe spectator într-o zonă intermediară care se află exact la interfața realului cu virtualul".

Timp real

Timpul de lucru al unui computer sau al unui dispozitiv care reacționează foarte rapid la o comandă oarecare. Timpul de reacție între injoncțiune și răspuns este redus la minimum. Această noțiune joacă un rol foarte important în toate acțiunile sau intervențiile artistului, care necesită un răspuns ori un angajament din partea publicului. Timpul de reacție al computerului sau dispozitivului este atât de redus încât trece neobservat și dă senzația unui perfect „în direct". (Antonim: „timp decalat")

O istorie a noțiunilor de participare și interacțiune ar arăta că spectatorul este purtat progresiv de la o interacțiune și o participare senzorială (legate de happening-urile și ambienturile anilor 1990) spre o participare în cadrul căreia mașina intervine ca un fel de mediu sau interfață de neocolit. Numai transformându-se el însuși în rotiță și „organ" al mașinii, spectatorul poate participa. Este ceea ce resimte cu precizie actorul-spectator al unei instalații interactive precum cea a lui Miguel Almiron (*Anamorphose numérique,* 2002). Confruntați cu un fel de tablou sau oglindă fragmentată, ne dăm seama dintr-o dată că o cameră înregistrează vizitatorii opriți în fața „tabloului", difractă și multiplică imaginile. Ceea ce generează rețele de mișcări, de forme, de culori. Dacă vizitatorul se mișcă, sare, se deplasează, el modifică imaginea. Dacă e mascat pentru scurt timp obiectivul camerei (plasate sub „tabloul" mural), o serie de linii și plaje întunecate vin și ele să îmbogățească și să deformeze imaginea.

La sursa interacțiunii și a participării am mai putea găsi unele happening-uri ale grupului Fluxus. Primele lucrări ale lui Nam June Paik apelează frecvent la participarea – ludică – a spectatorului. În 1967, Paik realizează, la galeria Howard Wise din New York, o instalație video *(Electronic Blues)* care reclamă această participare. În 1969, el recidivează cu o punere în scenă intitulată *Participation TV:* legată la faimosul sintetizator Paik-Abe, camera înregistrează mișcările spectatorilor; ele influențează imaginea, modificând formele și culorile. Această manifestare comportă și un fel de sculpturi, constituite din televizoare în care Paik a incorporat un microfon. În acest ultim caz, orice intervenție sonoră exterioară a publicului are ca efect deformarea imaginii. Pionier al artei video, Paik încearcă să creeze echivalentul „câmpurilor perceptive" în interiorul cărora artistul și spectatorul formează un cuplu indisolubil.



Edmond Couchot, Michel Bret și Marie-Hélène Tramus, *Je sème à tout vent*, dispozitiv interactiv, 1990

Dar, din motive tehnice evidente, adevărata dezvoltare a interacțiunii va fi determinată, în anii 1980, de imagistica digitală și de perifericele ei (senzori, mănuși, programe de transformare a datelor). Unul dintre primele dispozitive interactive menit să răspundă injoncțiunilor publicului este *Carla's Island* de Nelson L. Max (1982–1983), prezentată la Muzeul de artă modernă al orașului Paris, la sfârșitul lui 1983, cu prilejul expoziției „Electra". Reglând mecanismul unui ceas, vizitatorul alege ora la care dorește să privească peisajul; pe ecran poate apărea imaginea insulei la diverse ore ale zilei, până la apusul soarelui sau la miezul nopții. Interacțiunea va cunoaște o perfecționare treptată. În 1986 are loc *le Bras de fer transatlantique,* de Norman White și Doug Back. Aflați unul la Paris, la Centrul Cultural canadian, și celălalt la Toronto, cei doi protagoniști procedează la următorul exercițiu: ei apasă pe niște pârghii prevăzute cu senzori legați la computere cuplate la două

telefoane. De o parte și de alta a Atlanticului, la cele două capete ale liniei telefonice, fiecare din ei resimte muscular presiunea fizică exercitată de celălalt protagonist. Mecanismul teleprezenței favorizează amplu interacțiunea.

Teleprezență

Proiecție virtuală a unui individ, sub forma unei imagini, dintr-un spațiu într-altul. Acțiunea se face în direct, individul poate acționa la distanță asupra mediului înconjurător unde nu se află decât „virtual". Teleprezența a fost deseori folosită de artiști, atrași de ubicuitatea și marele potențial de stranietate al dispozitivului, dispozitiv deosebit de fructuos pentru că permite întâlnirea într-un același timp (real) a două (sau mai multe) personaje situate în locuri îndepărtate. Însăși concepția de spațiu devine caducă; noțiunile de proximitate sau depărtare devin relative; percepția se transformă, incluzând mai mult ca oricând în mecanismele ei o parte de imaginar. Paul Sermon elaborează astfel (în spațiul unui „pat virtual") un dialog „fizic" și „virtual" cu o complice reală (*Telematic Dreaming*, 1992).
„Acțiuni care se derulează la distanțe foarte mari unele de altele vor putea fi văzute în egală măsură, grație teletehnicilor." (Jacques Polieri, *Scenografia imaginii electronice*, 1963)

În *Telematic Vision* (1994), de Paul Sermon, o linie Numeris leagă două spații. În fiecare dintre ele se află un divan, un monitor și o cameră video. Imaginile captate în fiecare loc sunt imediat suprapuse și lizibile pe monitorul prezent în fiecare spațiu; vizitatorii ambelor spații sunt astfel confruntați cu prezența sau trecerea spectatorilor (nepotriviți cu locul și fantomatici) care se prezintă în locul opus și se așază pe divan. Simțindu-se agresați, manipulați, unii vizitatori vor părăsi brusc locul.
În 1998, la Milano, Laurie Anderson realizează o instalație, *Dal Vivo*. Ea își propune să facă să circule prin cabluri și linii telefonice imaginea lui Santino, deținut la închisoarea San Vittore, și să o reproducă în spațiul galeriei Prado. De trei ori pe zi și în direct, imaginea deținutului este transmisă și proiectată pe un mulaj al corpului său. „Santino, precizează Laurie Anderson, stătea perfect nemișcat; era văzut doar respirând. Din când în când, și asta producea un efect incredibil, el mișca ușor un picior sau o mână. Grație unui mic monitor video care-i transmitea imaginea galeriei, el își putea rectifica poziția astfel încât să corespundă exact «mulajului»." Santino, prizonierul, a considerat această aventură ca un fel de „evadare virtuală".
Alte ambienturi par psihologic mai „inofensive". Ludice, poetice, ele nu sunt mai puțin „deranjante". Vom lua, de pildă, dispozitivul lui Laurent Mignonneau și Christa Sommerer, *Croissance interactive des plantes* (1993), atingerea plantelor reale, prezente în dispozitiv, declanșând (prin senzori interpuși) apariția pe marele ecran situat în fața vizitatorilor a unui desen artificial al acelorași plante. Spectatorul percepe această operă în evoluția ei, într-un joc de du-te-vino între o plantă carnală, cu țepi, și ceea ce nu este decât o dublură sau o fantomă a aceleiași plante: simulacru de iederă sau

Kazuhiko **Hachiya**, *Inter DisCommunication Machine*

Dispozitiv interactiv, 1993



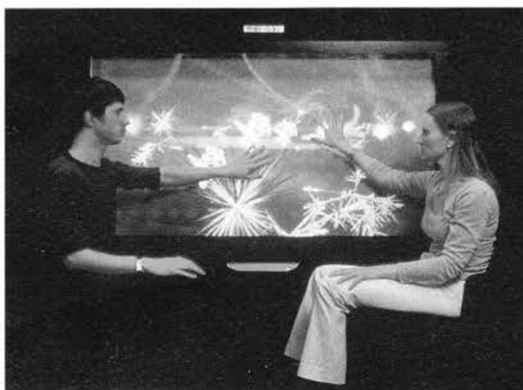
Avem de-a face cu un echipament cu ajutorul căruia două persoane își pot schimba între ele câmpul vizual și auditiv; fiecare vede și aude ceea ce corespunde câmpului vizual și auditiv al celeilalte. Este un ansamblu de accesorii – mai precis o cască și niște clape de urechi. Echipamentele sunt frumos împodobite cu aripioare (negre pentru unul, albe pentru celălalt), dând celor ce le poartă un aer de îngeri cibernetici. Dispozitivul a fost prezentat în diferite locuri. Decorul comportă un covor pe podea, cu figurile complementare yin și yang (și ele albe și negre). Semn, fără îndoială, că respectivii doi figuranți care își schimbă astfel identitățile și punctele de vedere sunt „masculin" și „feminin". Sistemul funcționează ca o parodie a sistemului de comunicare așa cum este el vehiculat de marile centre tehnologice (ca MIT, în Massachusetts, sau ICC, la Tokyo), aceste locuri în care comunicarea se face adesea prin intermediul unor aparate complicate.

BIBLIOGRAFIE

Art @ Science, Springer Verlag, Viena/New York, 1998.

cactus. Într-o altă instalație (*Life Spacies,* 1995), mișcările vizitatorului (gesturile brațelor sale) declanșează (în număr mai mare sau mai mic) zborul păsărilor care vin să îi încadreze silueta pe ecranul din fața sa.

Într-un alt dispozitiv realizat de aceiași artiști, intitulat *Riding the Net* (2000), vocea spectatorului interpelează universul Net-ului și poate suscita ivirea, pe ecran, a unui val de imagini (referitoare la un cuvânt oarecare: „lună", „lalea" sau „turnul Eiffel") în circulație pe rețele. Poemul vizual, angrenajul imaginilor se constituie astfel în funcție de apelurile întâmplătoare (sau de cuvintele pronunțate), printr-o „puncție" în imensitatea fluxului. Spectatorul nu mai este decât o rotiță a dispozitivului, rotiță esențială întrucât el este acela care săvârșește ceea ce altfel ar rămâne în ascunzișurile și potențialul sistemului.



Christa Sommerer și Laurent Mignonneau, *HAZE Express*, dispozitiv interactiv, 1999

Le Bus (1984–1990) este o operă interactivă prezentată la expoziția „Les immateriaux" (Centrul Georges Pompidou, 1984–1985) de Jean-Louis Boissier. Lucrarea asociază structura și mobilierul unui autobuz cu un video disc. Pasagerul autobuzului poate ca, apăsând pe un (foarte real) buton de oprire a vehiculului, să se oprească pe imaginile video, citibile pe ecran, imagini ce vin să se substituie peisajului văzut în mod obișnuit pe fereastra autobuzului. Prin intermediul acestor imagini video și prin hazardul programării, pătrundem în intimitatea a optzeci de locuitori rezidenți între Stains și Saint-Denis. Acestui autobuz interactiv îi va răspunde mai târziu trenul lui Mignonneau și Sommerer, *HAZE Express* (1999), un dispozitiv interactiv în care spectatorul, atingând geamul, modifică peisajul care în mod normal defilează dincolo de fereastră. Mai recent, Maurice Benayoun a dezvoltat (pentru stația de metrou Franklin-Roosevelt) un proiect de stație interactivă.

Graham **Harwood**,
Rehearsal of Memory

Program interactiv, 1995

„Povestirile horror își află originea în folclor. Ele sunt hrănite de valul de retorici revărsate de tehnologia Hollywood-ului, de lumea artelor și de media. Imaginile lor electrice umplu spațiile mentale lăsate neocupate prin propriul nostru deficit de cunoștințe privind bolnavii psihici."

Această operă a fost creată în colaborare cu pacienții și personalul de îngrijire al unui spital situat în apropiere de Liverpool, în Anglia, și care servește totodată drept cămin și închisoare pentru 650 de delincvenți sau indivizi instabili. A fost creat un personaj compozit pornind de la informațiile colectate de pe pielea, scanată, a participanților. Clicând pe acest corp „virtual", gol sau tatuat, marcat, cicatrizat, se poate accede la un anumit număr de date privind istoricul și viața diferiților participanți. Se încrucișează astfel propria noastră privire cu aceea a asistaților și a îngrijitorilor. Procesul de interactivitate ne antrenează în labirintul a ceea ce societatea refuză în mod obișnuit să abordeze.



Virtualul

„Este posibil, în zilele noastre, să creăm o lume artificială, o reprezentare extinsă și perfectă a originalului, cele două existând în paralel. Acest lucru nu mai ține de SF. Seamănă din ce în ce mai mult cu o realitate."
Peter Greenaway

Arta a evoluat întotdeauna între cei doi poli opuși ai materiei și dematerializării, ai incarnării și dispariției. Arta care se dezvoltă la trecerea dintre milenii nu se sustrage acestei reguli. Și, în vreme ce avatarurile a ceea ce numim *body art* sau ale curentelor materialiste continuă să întrețină influența polului materialist, noile tehnologii par mai degrabă să-i antreneze pe artiști pe calea unui imaterialism din ce în ce mai radical. Acesta fiind totodată dependent de fragilitatea suportului tehnic și de amenințarea permanentă a ceea ce Paul Virilio a numit un „crah informatic". În procesul de interferență tot mai complicat al lumilor reale cu lumile virtuale, arta joacă un rol deloc neglijabil. Acest rol se datorează incontestabil caracterului tradițional ludic și imaginar al producțiilor artistice, ele având drept scop permanent să compenseze, să perfecționeze sau să sublimeze un real deficitar. Și trebuie să constatăm că universurile de sinteză care ne sunt furnizate devin din ce în ce mai *„clean"*, igienice și perfecte.
Opere virtuale ocupă astăzi galerii virtuale, ubicuie și transportabile. Actori și dansatori virtuali se pot amesteca cu dansatori și actori reali, sau pot chiar să-i înlocuiască. Această dematerializare se dublează prin crearea de dispozitive virtuale, dispozitive artificiale ce tind să înlocuiască sau să dubleze sistemul, mai vechi, al instalației *in situ*. De acum, totul este artificial. „Real" nu mai rămâne decât vizitatorul sau participantul. Dar pentru cât timp? Virtualul a invadat lumea artei în două moduri. Mai întâi, în planul instalațiilor numite virtuale, care vor începe să prolifereze dintr-o dată la sfârșitul anilor 1990 și începutul celui de al III-lea mileniu. Artiștii se complac în a construi și a amenaja aceste spații fantomatice, făcute din lumini, umbre, sunete, din forme liniare și bine decupate. Un univers al imaginilor, în care vizitatorul se plimbă prin lumea igienică a sintezei și a personajelor manga (benzi desenate japoneze).

Dar virtualul antrenează totodată un nou mod de circulație și prezentare a operelor de artă. Holograme, CD-Rom-uri și borne interactive fac acum parte din recuzita oricărui muzeu modern. Din aceste spații reale, putem efectua vizite virtuale, operele nefiind percepute acum decât sub formă de simulacre și de dubluri foarte eterate. Însăși vizitarea unor muzee reale e însoțită sau dublată de o altă vizită – virtuală de data asta – făcută sub formă de survol, prin alunecarea în spații abstracte. Dezvoltarea CD-Rom-urilor și a video discurilor antrenează apariția unui nou mod de lectură. Procedurile de parcurgere a acestor lumi virtuale se bazează pe sisteme vizuale specifice. Cum ar fi baleiajul și navigarea, care se prezintă pe orizontală sau pe verticală, în mod circular ori de la dreapta la stânga (sau invers). Pătrunderea în imagine se poate face la fel de bine în adâncime, clicând pe pagini web sau pe ferestre. Alteori există niște glisiere care deschid sau închid un panou, dând spre o fereastră, mai mare sau mai mică, abstractă sau realistă.

Comunicarea

„Toată lumea participa, crea, primea și transmitea informație în același timp. Noi ne amuzam."
Allan Kaprow

Arta video și arta electronică au revoluționat modurile de difuzare și comunicare a artei și au acționat asupra artei înseși. Acest lucru e perceptibil din anii 1970, când diferiții actori ai lumii artei, galeriști, conservatori, artiști, conștientizează posibilitățile infinite ale acestor noi suporturi. În 1968, Gerry Schum fondează, la Düsseldorf, prima galerie video; aceasta va funcționa în același timp drept centru de documentare și loc pentru happening-uri și performanțe. Artiștii văd foarte repede care sunt posibilitățile de difuzare ale noului mediu și încearcă să obțină acces la organismele de mare difuzare. În 1968, Otto Piene și Also Tambellini prezintă pe antenele WDR, la Köln, un document despre una din acțiunile lor (refăcută cu ajutorul unor procedee electronice). În 1969, WGBH din Boston difuzează pe unde un program intitulat „The Medium Is the Medium". Este vorba de mici lucrări realizate de șase artiști. *Hello* (de Allan

Kaprow) prezintă o înregistrare în direct a unui happening: o rețea de camere video și televizoare leagă studiourile de televiziune de diferite locuri din regiunea Bostonului (aeroport, bibliotecă, spital etc). Diverșii participanți pot, deci, să se vadă și să comunice între ei: *„Hello, I see you"*. Paik își încheie lucrarea sa *Electronic Opera nr.1* adresându-se spectatorului, îndemnându-l să închidă ochii și să stingă televizorul.

În 1969, are loc la Howard Wise Gallery din New York prima mare expoziție consacrată artei video. Frank Gillette și Ira Schneider prezintă aici *Wipe Cycle,* un ambient în circuit închis care confruntă spectatorul cu înregistrarea și redifuzarea imaginii sale în feed-back (imediat sau întârziat). Aceste „portrete video" alternează cu imaginile programelor de televiziune obișnuite și cu prezentarea a două video-sculpturi de Paik. Ar trebui să insistăm asupra relațiilor dintre video, computer și arta sociologică, aparatul video și suportul informatic nemaifiind decât simple relee sau instrumente în jocul schimburilor și al comunicării. Artistul apare din ce în ce mai mult ca principalul protagonist al unui gigantic proces de producție și de schimburi; esențialul nu mai constă (o știm deja de la McLuhan) în informații (transmise sau nu), ci în însăși *rețeaua* de distribuție a acestor informații.

Artă sociologică

Mișcare artistică apărută la începutul anilor 1970 (în special sub influența lui Fred Forest) și care tinde să-și asume, să reflecte și să critice modurile de comportament social. Cu o atitudine deseori paradoxală, pentru că se folosește de aceleași mijloace de comunicare în masă (ziare, televiziune, rețele) pe care înțelege altminteri să le denunțe.

Delocalizarea și eliberarea datelor spațiale devin tot mai mult o constantă, artistul folosind tehnologii ce permit corpului să se afle în stare de ubicuitate. Rețele. Dispozitive de teleprezență. Ambienturi virtuale. Invazia principalelor rețele de schimb și de comunicare (fax, telefon, Internet etc). Ansamblul dispozitivelor artistice – emițător, receptor, mijloace de difuzare și de transport al operei și până la opera însăși – este astfel marcat de semnul dematerializării. Unii artiști lucrează direct pe Net, construind site-uri ce se constituie în adevărate producții artistice, imateriale și în continuă transformare. O mare parte a artei sociologice trece acum pe Net. Artiști ca Vuk Cosic sau Fred Forest se înscriu astfel în circuitele paralele și noninstituționale. Cu atât mai mult cu cât cultura Net-ului lasă să prolifereze în sânul ei toate rețelele contra-culturii.

Hello, de Allan Kaprow, lucrare citată anterior, reunea indivizi răspândiți în diferite locuri din Boston, locuri conectate prin 27 de monitoare și 5 camere, care permiteau protagoniștilor să-i interpeleze pe cei pe care îi recunoșteau pe ecran. În anii 1970, performanțele lui Douglas Davis aduc în scenă însuși procesul comunicării. Utilizând o placă de sticlă ca simbol sau metaforă a instrumentului televizual, Douglas Davis îi cere spectatorului să se apropie de sticlă și să comunice cu el (*Handling [the Austrian Tapes],* 1974). În alt caz, el atacă televizorul însuși, spărgând sau răzuind cu un cuțit un plexiglas plasat în fața unui televizor (*The Last Nine Minutes,* Documenta 6, 1977). În 1980, Kit Galloway și Sherrie Rabinovitch *(Hole in Space)* vor lega prin satelit vitrina unui mare magazin din New York cu cea a unui magazin din Los Angeles. Vreme de trei zile, niște camere și microfoane permit oamenilor să dialogheze cu locuitorii celuilalt oraș.
„Jocurile de comunicare“ video, realizate de Jacques Polieri în 1972 pentru Jocurile Olimpice de la München, cele ale lui Cisco de la intrarea în Versailles, în 1977, „jocurile“ intercontinentale pe care același Polieri le pune în funcțiune în 1983, în cadrul manifestărilor Vidcom de la Cannes, între New York, Tokyo și Cannes, fac figură de pionierat în domeniu. La München, „strada plăcerilor“ este jalonată de monitoare cu față dublă, în timp ce niște ecrane uriașe ocupă capătul străzii. O regie centrală, instalată în interiorul unui dom, îi permite lui Polieri să dialogheze cu publicul. Acesta este invitat să participe la diverse jocuri a căror desfășurare poate fi urmărită de o altă parte a publicului pe diversele ecrane. Există astfel dialog, schimb și participare încrucișată care implică diverși și numeroși spectatori. La Cannes, în 1983, Polieri realizează sistemul *Homme, images, machines.* Imagini de sorginte japoneză și americană, în special imagini de sinteză în mișcare, sunt retransmise prin satelit, difuzate pe mari ecrane și comentate de specialiștii prezenți în cele trei mari orașe. Chipuri artificiale uriașe invadează ecranele și dialoghează cu specialiștii.
Astăzi, noi putem măsura modernitatea unei asemenea propuneri.

Fred Forest a jucat un rol important pe planul artei comunicaționale. De la *Bourse de l'imaginaire – Bourse du fait divers* (Centrul Georges Pompidou, 1982) la *Conférence de Babel* (galeria Création, 1983; au fost utilizate aici 12 televizoare, 8 magnetoscoape, un circuit închis de televiziune, fără a uita alte media, cum ar fi un radio liber, un hebdomadar și un ziar lunar), multiplele acțiuni ale lui Fred Forest insistă asupra dimensiunii de comunicare inerente oricărui proces artistic. Foarte devreme, el a folosit mediul televizual pentru critici subtile și subversive, difuzând, în 1972, pe canalul 2 al televiziunii franceze, „une minute de blanc". Ca să nu existe nici o confuzie pentru spectator, o voce din off îl prevenea: „Atenție, televizorul dumneavoastră nu este în pană" și conchidea, după aceste cuvinte: „Atenție, folosiți acest răstimp pentru dumneavoastră înșivă."

Telefon, fax, telematică

„În electronică, atunci când telecomunicațiile și sistemele informatizate converg, se creează un spațiu ce oferă artistului posibilități revoluționare."
Roy Ascott, 1983

Termenul „tehnologie" acoperă ansamblul de ustensile și instrumente folosite de om, dar și tehnicile legate de informație. Utilizarea de către artiști a rețelelor de comunicare e foarte veche. În 1922, Laszlo Moholy-Nagy comandă cinci picturi prin telefon, folosind un paletar de culori și descriindu-i minuțios interlocutorului desenul său făcut pe hârtie milimetrică. Informațiile sunt decodate și reproduse la celălalt capăt al firului, în uzină. În anii 1950, Picasso va dori, la fel, să poată telegrafia diferitele elemente ale unui tablou și să-l facă astfel realizabil la distanță. Artiștii anilor 1980 s-au folosit de noile mijloace de transmisie – faxul și *slow-scan* (transmisie de imagini prin intermediul telefonului). În 1982, grupul Dax realizează *The World in 24 Hours:* sunt legate împreună, pe durata a douăzeci și patru de ore, șaisprezece orașe situate pe trei continente. În 1990, *Dax Dakar d'Accord* permite reunirea, în special prin *slow-scan,* a unor artiști din Pittsburg și Dakar care schimbă astfel între ei muzică, dansuri, picturi, cântece.

O seamă de artiști brazilieni (Gilberto Prado, Mario Ramiro, Carlos Fadon etc) lucrează din anii 1980 cu sistemul de telecomunicații. *Natură moartă în direct* (1988), de Carlos Fadon, folosește *slow-scan*-ul într-o manieră originală, după modelul palimpsestului: un artist primește o imagine, o folosește ca fond pentru o operă, fotografiază totul și trimite această nouă imagine. Ea poate fi utilizată din nou ca fond pentru o altă producție; opera e astfel fără sfârșit și necontenit îmbogățită cu aporturi succesive. În 1986, în timpul unei Nopți internaționale a telecopierii, Stéphan Barron schimbă prin fax desene între orașele Caen, New York, Paris, Roma, Bruxelles și Amiens. În anul următor, el realizează *Orient Express*. În cursul călătoriei care îl duce, cu faimosul tren, de la Paris la Budapesta, el face din oră în oră o fotografie polaroid. La sosirea în Budapesta, fotografiile sunt digitalizate și trimise la Paris. Întoarcerea la Paris dă loc acelorași protocoale. În 1991, Stéphan Barron trimite, de astă dată la Praga, vreme de trei săptămâni, imaginile plantelor din grădina sa (o grădină minusculă care renaște la ieșirea din iarnă). Totul prin intermediul telecopierii, devenite un fel de fir sau urmă invizibilă care leagă între ele diverse orașe ale planetei și permite indivizilor să schimbe informații mărunte, din cele care punctează desfășurarea vieții de zi cu zi. În 1966, Stéphan Barron realizează un mixaj al cerului francez cu cerul australian *(Ozone + le jour et la nuit)*. Două computere, legate la Internet și calculând în timp real media culorilor, permit efectuarea unui amestec al acestor imagini, care (dat fiind decalajul orar important) aparțin practic tot timpul una nopții și cealaltă zilei.
Karen O'Rourke, fondatoare a grupului Art-Réseaux, din care face parte Gilberto Prado, lucrează, și ea, asupra manipulării și deturnării acestor mijloace de comunicare familiare care sunt faxul și telefonul. În *City Portraits* (1990), o seamă de participanți, răspândiți în lumea întreagă, sunt invitați să schimbe informații manipulând și transformând imaginile pe care și le retransmit pe fax. În 1983, cu prilejul expoziției „Electra" (Paris), Roy Ascott a pus la punct redactarea unei uriașe povești colective, *la Plissure du texte*, ale cărei elemente erau retranscrise prin intermediul telescriptorilor.

Arta rețelelor

„Când mașinile sunt aprinse și degetele tale sunt pe tastatură, ești conectat la un spațiu aflat dincolo de ecran. Și acest spațiu nu este acolo decât dacă mașinile sunt aprinse. Este o nouă lume în care intri. [...] Este vorba de prezență, de trecerea într-un alt teritoriu printr-o membrană. Toate acestea nu au nimic de-a face cu obiectele, ci cu conexiunile."
robert adrian x, „net.artiste"

Sistemul rețelelor pune în lumină paradoxurile chestiunii esențiale a comunicării. În fața realității (sociale, politice și de piață) pe care o constituie mijloacele de producere și difuzare a informației, trebuie să examinăm modul în care artiștii pot promova, reflecta sau contracara dispozitivele în uz. Această chestiune a ajuns foarte repede în centrul relațiilor dintre artă și noile tehnologii. Ideea unei „ecologii" a mediilor, a unei prelucrări sociale a informației este evident o miză uriașă în societățile moderne.

Din 1971, și după o idee a grupului EAT (Experiment in Art and Technology, grup fondat în anii 1960, cu nași prestigioși – ca David Tudor, John Cage sau Robert Rauschenberg), câțiva japonezi (grupul Video Hiroba), finanțați de Fuji-Xerox, lansează proiectul *Utopia Q. and A*, folosind o rețea de telex care lega orașele Tokyo, New York, Bombay și Stockholm. Ei își propun să instituie un dialog între locuitorii acestor orașe pe tema: „1981, viitor apropiat: întrebări și răspunsuri de toate categoriile". Favorizarea comunicării între locuitori din ținuturi diferite, ameliorarea schimburilor, constituirea unor rețele care să permită un dialog între artiști și marele public – acesta a fost întotdeauna unul din țelurile artei. Keigo Yamamoto prezintă, în jurul anilor 1975, instalații care implică participarea publicului. Realizată în 1977, la Muzeul de artă modernă din Kyoto, performanța video *Mâini* propune vizitatorului să repete, bătând din palme, ritmul difuzat în cadrul unei benzi video. O altă instalație de-a sa se bazează pe un sistem de decalaj între benzile video prezentate de două monitoare suprapuse: unul înfățișează mișcările unei performanțe deja înregistrate, în vreme ce celălalt retransmite în direct gesturile

Rețea

În engleză, *network*. Ansamblu de computere, geografic depărtate unele de altele și interconectate prin canale de transmisie. Sunete, imagini, texte pot fi vehiculate și schimbate în permanență. Instaurarea sistemului de rețele a modificat profund procesele de comunicare. Comunicarea este acum globală, mondială, spațiu și timp părând a se fi „restrâns", dat fiindcă astăzi este tehnic posibil ca o informație să fie transmisă aproape imediat, în timp real, unor interlocutori situați de o parte și de alta a planetei. Plasa rețelelor fiind, de altminteri, din ce în ce mai fină, am putut asista la dezvoltarea de rețele paralele tot mai numeroase. Rețelele joacă, așadar, la un dublu nivel, macroscopic și microscopic.

vizitatorului așa cum sunt captate ele de o cameră plasată în spațiul expoziției. Procesul de comunicare este, în această instalație, dintre cele mai simple; utilizarea de tehnici mai sofisticate, care înlesnesc comunicarea la distanță (rețelele), a dat naștere unei explozii și unei extensii considerabile a interschimburilor.

Nam June Paik realiza, în 1984, la Centrul Georges Pompidou, celebra sa legătură prin satelit cu New York, *Bonjour, monsieur Orwell,* care va permite publicului și mai multor artiști (ca Robert Rauschenberg, Merce Cunningham, Allen Gingsberg, Laurie Andreson etc) să dialogheze între ei, experimentând aceste noi spații de întâlnire care sunt acum rețelele. Tot de la Centrul Pompidou, Maurice Benayoun „forează", în 1995, al său *Tunnel sous Atlantique.* Fondat pe dublul principiu al interactivității și al realității virtuale, acest tunel virtual (forat în cinci zile de participanții la acțiune) permite locuitorilor Parisului să-i „întâlnească" pe vizitatorii Muzeului de artă contemporană din Montréal și să comunice cu ei. Un alt tunel, *Paris/New Delhi,* este „forat" de Benayoun în 1998; dispozitivul este aici identic și permite instaurarea unei comunicări de același tip între Cité des sciences de la Villette și Virtual Gallery situată în inima orașului indian.

Ultimul instrument de transmisie folosit de artiști este, firește, imensa rețea a Net-ului, o rețea uriașă în interiorul căreia schimburile se intensifică și se multiplică într-o proporție hiperbolică. Artiștii apelează astăzi tot mai mult la intervențiile pe rețea. Cu titlu de exemplu: *le Territoire des réseaux. Cyberterritoires* (1996) de Fred Forest, instalație care îmbină video, informatica și branșarea la rețeaua Internet; sau acel centru de comunicare universală, instalat pe durata a trei zile de același Fred Forest în Spațiul Pierre Cardin (Paris), în 1999. Intitulat *le Centre du monde,* dispozitivul însumează nouă ecrane care permit intersectarea textelor și propunerilor artistului cu cele ale internauților care navighează pe site. Utilizarea de *webcams* (camere cuplate la computer) oferă internauților posibilitatea de a se vedea pe ecran și de a interacționa în direct pe rețea. Neîndoielnic, acesta este, astăzi, punctul forte: comunicarea se face în buclă, de o manieră redundantă. *Silence* (2000),

de Olga Kisseleva, denunță această utopie și acest circuit închis al comunicării. Când vă conectați la site, o mână se întinde spre voi și un mesaj indică: „Lăsați mesajul vostru, vă vom răspunde." Dar mesajul vostru, odată scris, se dispersează și devine ilizibil.

Jocurile video

„În «Toy Story» [de John Lasseter], există un mic panou agățat la ușa unei case de vânzare, care spune: «Virtual reality for sale»."
Philippe Parreno

La sfârșitul anilor 1990, universul personajelor manga și al jocurilor video asediază scena artistică. O întreagă generație de artiști care plonjează în acest univers îl abordează cu o privire fascinată sau critică. În lumea jocurilor, au fost la început câțiva deschizători de drum: Dominique Belloir prezintă la ARC, în 1974, un flipper reluat prin video *(Flippers).* Primele tatonări ale jocurilor video datează de la începutul anilor 1970, când autori ca Martin Parr (*Love Cubes,* 1972) visează să-l facă pe spectator să aibă o participare directă. În 1971, prima mașină de joc (Computer Space) este instalată în Statele Unite într-un spațiu comercial, anume un bar din Silicon Valley. În această perioadă, firma japoneză Atari comercializează primele sale jocuri (Pong, Breakout). După bornele și aparatele implantate în spațiile publice, vom asista la apariția ecranelor de jocuri, din ce în ce mai miniaturizate, și care vor invada, de astă dată, spațiul privat.
Influența jocurilor și a benzilor desenate manga se manifestă astăzi, în planul imaginii, prin utilizarea de decoruri și personaje ca Ann Lee, personaj de bandă desenată creat de un studio de grafică japonez și cumpărat (sub forma unui fișier informatic) de Pierre Huyghe și Philippe Parreno. Proiectul lor este de a face din Ann Lee un personaj pe care să-l folosească ei și alți artiști: o adevărată vedetă, care poate apărea în operele mai multor autori. Diferențele sunt puține, și numai de nuanță, între operele produse de participanții la proiect (Pierre Huyghe, *Two Minutes out of Time,* Philippe Parreno, *Anywhere out of the World,* Dominique Gonzales-Foerster, *Ann Lee in Anzen Zone,* în 2000. Pierre Huyghe va adăuga, pentru Bienala de la

Veneția din 2001, *One Million of Kingdoms*). Aceste producții apar ca tot atâtea clone ale tinerei creații contemporane. Formă vidă. Personaj la pachet. Să și-l monteze fiecare! *Anzen Zone* (*Zonă de securitate*, în japoneză) se axează de altfel pe un principiu al dedublării și clonării personajului în două versiuni, dintre care una vorbește în japoneză și cealaltă în engleză.

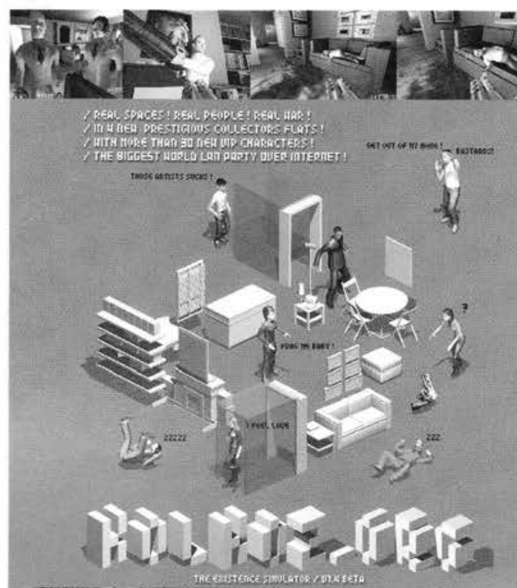
Bazate pe un sistem de reguli (și de roluri) determinat și coercitiv, jocurile video dezvoltă de cele mai multe ori o formă de interacțiune „programată" și „predigerată". Tocmai aceste jaloane și constrângeri sunt în măsură să-l intereseze pe artist, văzut de acum înainte ca un *gamer*. Unii vor merge de altminteri până la a sublinia caracterul „masochist" al supunerii la aceste reguli. La alții, sistemul e luat în deriziune pentru infantilismul și obediența pe care le induce. *Domestic Fighters* (1999), de Cynthia Delbart și Julien Prévieux, se prezintă ca un joc de război, utilizând sistemul de videoconferință. Jucătorul manevrează de la „distanță" actori reali care execută scene de menaj codificate și reglementate în prealabil. Cine dorește să joace contactează artistul, care-i va fixa un orar de „întâlnire". Fiecare secvență a jocului se derulează într-un loc dat, cu două personaje reale, dotate cu calități și defecte. Printre diferitele „pedepse" prevăzute, jucătorul va găsi (pentru grădină) „adunați frunzele moarte", „tăiați lemne" etc, iar (pentru bucătărie) „așezați-vă pe un scaun", „puneți-vă degetele în storcătorul de fructe" etc. Jocul reproduce realul și tinde să facă oficiul de catarsis. Alteori, autorii inversează regulile obișnuite ale jocului. Cei de la Smart Studio (Suedia) au meșterit un dispozitiv în care cei doi



Philippe Parreno, *Anywhere out of the World*, 2000. Videograma unui film de animație 3D (4 min, sunet Dolby Digital Surround).

jucători aflați față în față sunt echipați cu senzori ce înregistrează semnalele electrice emise de creierul partenerului (*Brainball*, 2002). În centrul mesei, o bilă magnetizată se apropie de jucător când acesta se agită. Scopul jocului este să te controlezi cât mai bine pentru a reuși să îndepărtezi bila de tine și să o trimiți în câmpul adversarului. Fiecare din cei doi protagoniști poate urmări pe un ecran curba activității cerebrale a partenerului său.

Collectif Kolkoz, *Kolkoz.org*, joc video, 2002





Acesta este, totodată, universul celor numiți „otaku", copii ai virtualului (la început japonezi, dar care se regăsesc acum pe toată planeta), fixați la protezele lor audiovizuale și digitale, evitând orice contact cu lumea reală, pentru a se cufunda în lumea jocului, a eroilor manga. Jocurile permit un fel de extensie a facultăților senzoriale ale individului. El este chemat, de acum înainte, să se miște în universurile imaginare unde capătă un soi de atotputernicie. Jocuri spațiale, identificare cu personaje cu caractere puternic accentuate, jocuri de război, jocuri de rol. Copilăria se prelungește la vârsta adultă.

Interesul jocului video ține de faptul că, odată asumat rolul, acțiunea se poate repeta, se poate juca și rejuca la nesfârșit.

De asemenea, jucătorul poate schimba în permanență nivelul. Poate trece de la un spațiu la altul, poate opta pentru o altă identitate, astfel încât să nu rămână într-o temporalitate blocată. Țintuit la *joystick*-ul sau la tastatura sa de comandă, *gamer*-ul este singurul stăpân la bord. Se întâmplă astfel ca unii artiști să preia personaje deja puse în scenă (și foarte cunoscute) de jocuri comerciale, pentru a le introduce în noi creații. Artistul grec Miltos

Manetas reciclează astfel într-una din lucrările lui video (*Flames*, 1997) personajul Larei Croft. Și aici cheia procesului e dată de repetiție și *împrumut* (care este deja repetiție, reluare!) și procură artistului senzația de control al acestei lumi audiovizuale care îl înconjoară și care funcționează tot mai mult ca un *unwelt*, ca un ambient natural.
Perfecționarea jocurilor video, grija considerabilă pentru decor și pentru gestica personajelor, elaborarea unor adevărate scenarii tind să le apropie tot mai mult de o formă de cinema interactiv. Lumea artei nu a scăpat acestui proces și se vede ea însăși reciclată în joc video. Colectivul Kolkoz *(Kolkoz.org)* s-a folosit astfel de principalii protagoniști ai galeriilor de artă de pe strada Louise-Weiss din Paris, galeriști și colecționari pe care jucătorului îi place să-i facă să se ucidă între ei. Același grup a dezvoltat conceptul de apartamente virtuale, dedicate artei contemporane, pe care le pot folosi artiștii, colecționarii și galeriștii. Aici se organizează serbări și jocuri, spre marea plăcere a jucătorului care adoră această formă de punere în abis a jocului în interiorul lui însuși.
Recursul la jocuri arată cât de mobilă e granița artei. Cu atât mai mult cu cât se dezvoltă activități ce țin de cele două genuri (al artei și al jocului) și care se plasează pe o frontieră al cărei traseu se schimbă în permanență. Marile muzee de artă contemporană nu s-au înșelat de altfel când au inclus problematica jocului și i-au făcut loc pe site-ul lor de Internet. Fără a marca limita ce ar putea despărți jocul care ține de cultura populară de cel ce aparține artei.

Site-uri de artiști

„Mașinile sunt mult mai interesante decât oamenii. Ele sunt mai puțin previzibile, mai complexe. Web-ul este mai rapid, mai eficient și mai accesibil decât orice alt mijloc de comunicare. [...] Internetul aduce arta către mase, este un serviciu pentru toți și nu plăcere rezervată doar unora."
Vuk Cosic

Primele realizări care se revendică de la Net art se dezvoltă începând din anii 1996–1997. Originare din țările din est (Slovenia și Rusia),

Olga **Kisseleva**

Născută la Sankt Petersburg în 1965. Trăiește la Sankt Petersburg.

„Web-ul mi-a schimbat maniera de a crea; el a schimbat mai cu seamă unele moduri de funcționare ale societății, care au schimbat maniera mea de a crea."

Pictoriță de formație, Olga Kisseleva descoperă universul noilor tehnologii cu prilejul unei călătorii în Silicon Valley. Esențialul muncii sale este legat astăzi de Internet. Rețeaua îi permite să pună în mișcare sau să denunțe procesul comunicării. Prin *How Are You* (1977), ea pune această tradițională întrebare la care, în Occident, nu se răspunde niciodată cu adevărat: „Ce mai faci?" Internauților le sunt propuse pe site o serie de cuvinte-cheie. Ei intră în comunicare cu artistul și încearcă să răspundă la întrebarea pusă. În toate limbile! Artistul diversifică apoi sistemul, legând întrebările sale de locuri precise. Cum ar fi, de pildă, Bienala de artă contemporană de la Veneția, Silicon Valley sau Tibetul. Încurajată de Dalai-lama, Kisseleva va filma călugări tibetani și va face să circule imaginile pe Net. În 1999, ea lucrează cu un alt artist, Nicolai Selivanov, la un proiect ce înfrățește Versailles și Sankt Petersburg *(Memory Flashing)*. Autorii filmau cele două castele, Versailles și castelul lui Petru cel Mare (puternic inspirat de Versailles). Utilizând ca interfață oglinzile similare din cele două palate, intervenienții trebuiau să dialogheze pe Net. Proiectul nu a fost finalizat din lipsa autorizațiilor. Artiștii au lucrat atunci pe cărți poștale cumpărate la Versailles; acestea au fost trucate, manipulate și trimise în rețea laolaltă cu fotografiile făcute la Sankt Petersburg. În final, era imposibil să deosebești trucajul și să spui care dintre toate acele imagini erau cele mai „adevărate" sau cele mai „artificiale".

CÂTEVA LUCRĂRI

How Are You, 1997. *Memory Flashing,* în colaborare cu Nicolai Selivanov, 1999. *Silence,* 2000.

BIBLIOGRAFIE

Olga Kisseleva, *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue,* Paris, L'Harmattan, 1998. *Navigation aux instruments,* 2004.

fondate pe principiul deturnării, ele își fixează drept țintă întrebuințările comerciale ale Net-ului, constituie forumuri de discuții. Vuk Cosic a fost (din anii 1995) unul dintre pionierii acestui domeniu.

Alte experiențe au precedat fenomenul. În 1983, la expoziția „Electra", *la Plissure du texte,* de Roy Ascott, folosește rețeaua IP Sharp, care apare ca o prefigurare a Internetului. Expoziția „Les immateriaux", organizată de Jean-François Lyotard în 1984 la Centrul Georges Pompidou, are pentru unii artiști un rol declanșator. Expoziția ia efectiv în considerare aceste fluxuri imateriale ale comunicării și ale noilor tehnologii, vizitatorii putând intra în joc cu un computer personal cuplat la serviciile Minitel. În 1986, la Bienala de la Veneția, s-a dezvoltat proiectul *PlaNetary Network.* Date diverse, provenind din lumea întreagă, sunt adunate, amestecate și redistribuite (imagini digitale, conferințe în rețea, mailuri, video discuri interactive etc).

Un proiect consacrat pământului *(Aspects of Gaia)* este realizat la Linz, în Austria, în 1989. Imagini de orice fel și provenind de la indivizi și din țări dintre cele mai diverse (de la aborigenii din Australia la contribuțiile științifice) aruncă asupra bătrânei noastre planete reale imaginea (invizibilă) a unei gigantice rețele cu ramificații multiple.

Cei mai mulți artiști au astăzi un site Internet. Acesta le permite să-și prezinte noile opere în cadrul a ceea ce se constituie într-un fel de galerie virtuală personală. Aceste site-uri oferă instrumente de informare și permit o documentare mai mult sau mai puțin abundentă (curriculum, bibliografie, listă de expuneri, articole critice etc). Unele site-uri comportă forumuri de discuții și permit astfel schimburi cu publicul. Ele pot fi uneori concepute ca adevărate intervenții artistice. Un exemplu este site-ul lui Fabrice Hybert *(www.inconnu.net),* „instalat" vreme de două luni la Paris, la Arcul de Triumf, cu ocazia celebrărilor anului 2000. Cercetători și artiști urmau să-și dea aici întâlnire pentru a răspunde întrebărilor pe care vizitatorii-internauți și le puteau pune. Monument închinat gloriei trecutului, celebrând memoria „soldatului necunoscut", Arcul de Triumf devenea focarul unui salt în timp, întrebări și răspunsuri înlănțuindu-se și încrucișându-se într-o manieră arborescentă.

Verbarium (1999), de Laurent Mignonneau și Christa Sommerer, se axează pe transformarea unui text într-o formă. Conectat la site,

trimiteți un mesaj și primiți în schimb o formă tridimensională, organică sau abstractă, simplă sau complexă. Ea a fost generată pornind de la cuvintele din mesajul dumneavoastră, fiecare cuvânt având drept corespondent un mod de descriere vizuală. Ansamblul textelor primite pe site compune o operă colectivă care poate fi modificată în orice moment și apare ca un fel de organism evolutiv. Utilizând suportul web, Michel Jaffrennou propune, în 2000, un „Web Man Show interactiv", apelând la un mic personaj cu care se pot identifica jucătorii tineri, Diguiden. Există și o versiune „vie" a spectacolului pe care Jaffrennou, jucând rolul animatorilor de spectacol și al mânuitorilor de marioNete, îl plimbă pe scenele a diferite teatre din lume.

Alături de site-uri de artiști cunoscuți și repertoriați, s-a dezvoltat o întreagă lume de expresie *underground,* unde artiștii sunt în cea mai mare parte anonimi și lucrează fără preocupări de rentabilitate, fără voința de a lăsa o urmă durabilă în istorie și pentru plăcerea de a comunica, de a exprima și inventa. Ca întotdeauna în cazul tehnologiilor, la început a fost vorba cel mai adesea de practicile paralele ale unor utilizatori profesioniști, care descopereau dintr-o dată potențialul expresiv formidabil al acestor noi medii. Computerul este un instrument de creație și un suport de difuzare. Unii artiști au dorința de a ocoli sistemul oficial de piață al galeriilor și muzeelor, și de a considera Net-ul ca un „loc" unde poți în același timp să produci, să transmiți și să informezi, să vinzi și să schimbi. Lumea artei, cu galaxia ei de critici, negustori și intermediari, se simte în pericol. Mulți artiști sunt, în acest sens, *hackers,* inși a căror pasiune este să exploreze posibilitățile (și capcanele) informaticii și să ia în stăpânire procesele existente pentru a le deturna.

De aici apariția, la începutul anilor 1990, a noțiunii de „media tactice", opusă celei de „mass-media". E vorba de operațiuni mediatice montate nu de instituții sau grupuri de presiune, ci, dimpotrivă, „bricolate" și montate de indivizi sau de grupuri mici. Pentru că la acest fenomen asistăm acum: la un furnicar de media digitale, rizomatice (pentru a prelua termenul lui Deleuze și Guattari), care apar și dispar. Ca un uriaș șarpe de mare. În 2002, în timpul

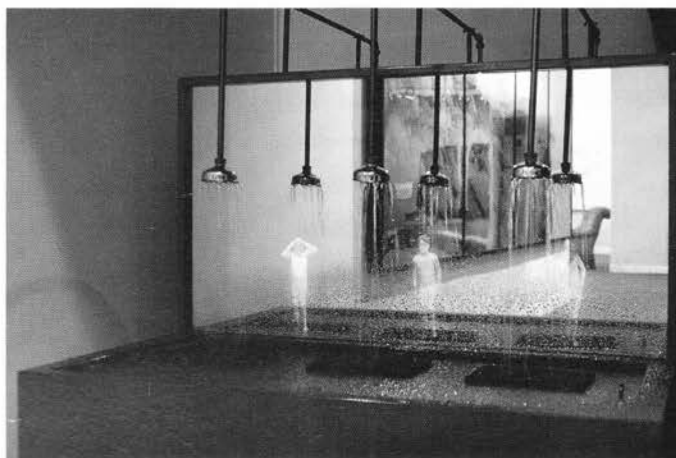
expoziției (având ca obiect Net-ul) organizată de Whitney Museum la New York, și care comporta, firește, un site, Miltos Manetas „ia în stăpânire“ site-ul „oficial“ și creează un site „paralel“ *(whitneybiennial.com),* invitând alți artiști să prezinte lucrări aici. Printre cele mai reușite proiecte instaurate pe Net, merită citat cazul lui Jean-Pierre Raynaud. În 1977, pe foarte noul site Havas deschis pentru artiști, el reinstalează în spațiul virtual al Net-ului spațiul mitic al casei sale pardosite cu alb, această casă ascetică pe care o implantase în real, distrugând-o în 1993, pentru a o proteja de orice intruziune umană, prea reală. Ideea era de a reda virtualului ceea ce a debutat în zona conceptului și în imaginarul pur al artistului. Instituțiile nu rămân mai prejos și asistăm la numeroase manifestări „virtuale“ organizate pe Net de marile muzee. Fără a mai vorbi de site-urile permanente întreținute de aceleași muzee. Pentru a sărbători 1 ianuarie 2001, MOMA din San Francisco a derulat o expoziție în două etape. Operațiunea „010101: Art in Technological Times“ a avut loc la 1 ianuarie, la ora 00,01 fix și lansa un site cu lucrările a treizeci și cinci de artiști (plasticieni, arhitecți, designeri etc): unele lucrări (instalații, video, piese sonore etc) fuseseră realizate special pentru această ocazie. O expoziție in situ preia apoi ștafeta (din martie până în iulie 2001).

BIBLIOGRAFIE

Colectiv, *Paysages virtuels, image vidéo, image de synthèse*, Paris, Dis/Voir, 1987. „Connectivity, Art and Interactive Telecommunications“, *Leonardo*, nr. 24, 1991. *Anomalie, Digital Arts*, nr. 1, octombrie 2000. *Art-Réseaux*, CERAP, 1992. *Espaces interactifs / Europe*, catalog de expoziție, Paris, Pavillon de Bercy, 1996. „Arts en réseaux, une nouvelle culture“, *Dossiers de l'audiovisuel*, nr. 96, INA / La Documentation française, martie-aprilie 2001. „Internet all over“, *Art Press*, noiembrie 1999. *Pl@ytimes*, catalog de expoziție, Grenoble, Le Magasin, 1999. Rachel Greene, *Internet Art*, Thames and Hudson, Londra, 2004. Colectiv, *Game on. The History and Culture of Videogames*, Londra, Laurence King Publishing, 2002. **Câteva reviste.** *Synesthésie, Olats* (reviste virtuale on line). *Leonardo*; *Anomalie, Digital Arts.*

„În secolul al XXI-lea, pictura va deveni hârtie pictată electronic."
Nam June Paik

În a doua jumătate a secolului al XX-lea, artiștii au fost foarte receptivi la noile tehnologii. Video și computerul au devenit pentru artiști la fel de familiare (mai familiare, uneori) ca pensula, dalta, marmura sau cărbunele. Dar impactul noilor tehnologii nu se oprește aici. Ele au invadat și au remodelat în profunzime celelalte arte (dansul, teatrul, fotografia, cinematografia, arhitectura...). Concomitent, granițele dintre arte au sărit în aer. Dezvoltarea masivă a instalațiilor multimedia și a performanțelor a contribuit substanțial la întâlnirea pestriță a tuturor mijloacelor de expresie. Dansul a invadat universul video. Teatrul utilizează tot mai mult dispozitive scenice și mașinării comandate prin computer și din care nu lipsește video. Fotografia digitală prelungește și perturbă toate vechile procedee de colaj și fotomontaj. Cinematografia, sub forma ei tradițională și, mai recent, sub forma ei digitală, pătrunde în spațiul plastic, multiplicând proiecțiile și reluările unei „imagini" („Passage de l'image" a fost, de altminteri, și titlul unei expoziții prezentate în 1990 la Centrul Georges Pompidou). Imaginea devine elementul determinant al operei. Sunetul, vocea, textul fac de acum parte integrantă din instalații. Înseși formele arhitecturii au fost reînnoite prin apariția unor programe infografice care permit realizarea unor structuri din ce în ce mai complexe.



Pierrick Sorin, *les Douches*, instalație video, 2001

Simultan, a avut loc o profundă evoluție a muzeelor. Spațiul expoziției este astăzi un spațiu deschis tuturor disciplinelor. Opera plastică se prezintă frecvent ca un eveniment care apelează în același timp la tehnicile cele mai tradiționale și la cele mai avansate; ea se situează tot mai mult la intersecția disciplinelor și artelor, evocându-ne în mod firesc acea noțiune de „artă totală" atât de dragă curentelor avangardiste de la începutul secolului XX (dada, constructivismul rus, futurismul, suprarealismul etc) și care a fost atât de magistral reactivată (sub forma unei „anti-arte", aproape de viață) în anii 1950–1960 de grupurile Gutai și Fluxus, de performerii de *body art* și de autorii de

happening-uri. Granițele au explodat din nou între discipline ce caută, toate, să se insereze în miezul unui dispozitiv din ce în ce mai teatral, mediatic și animat. Se înțelege astfel cum a reușit „imaginea-mișcare" (Gilles Deleuze) să invadeze (și să se lase invadată de) zona plasticii. Arta este mai mult decât oricând asamblare de forme, de culori, de imagini în mișcare. Ritmuri colorate, dinamice, structurând un spațiu și un timp dilatate.
Neîndoielnic, prăbușirea zidurilor a fost grăbită de dilatarea, virtualizarea și mondializarea schimburilor care se fac acum în jurul unei arte considerate din ce în ce mai mult ca un fel de monedă sau joc virtuale. Interșanjabile și manipulabile de către toți, de la un capăt la altul al planetei. Armonizarea și voința de sinteză nu sunt însă întotdeauna prezente la întâlnirea cu această nouă „artă totală"; artiștii noilor media apreciază și ei (precum strămoșii lor din Baletele ruse și dada) disarmonia, cacofonia și scandalul. Și asta chiar dacă tehnica informatică și procesul de mediatizare duc din ce în ce mai mult la o anumită uniformizare a acestor noi materiale care sunt virtualul, imaginea digitală și imponderabila rețea a Net-ului.
Poate părea zadarnică încercarea de a stabili granițe între discipline și, dacă o facem totuși, este mai degrabă pentru a respecta unele „tendințe" decât din motive de prezentare. Mișcarea Bauhaus a anilor 1920 și 1930 apărase, și ea, ideea unei arte totale în cadrul căreia se regăseau pictura, sculptura, arhitectura, teatrul etc. Proiectul teatrului total al lui Walter Gropius, elaborat în 1927 la cererea regizorului Erwin Piscator, cuprindea 12 ecrane, repartizate între cele 12 coloane ale sălii și pe care puteau fi proiectate filme dinspre cele 12 cabine situate în centrul sau pe circumferința dispozitivului scenic. Spectatorul era astfel înconjurat de un intens sistem de proiecții luminoase. Gropius apăra astfel ideea unei „arte sintetice", regrupând cuvinte, sunete, culori, mișcări etc, în cadrul căreia diferitele arte se topesc până la a nu mai forma decât o singură expresie polivalentă. Plasticienii contemporani, care lucrează acum la joncțiunea a două milenii, se hrănesc tot mai mult dintr-o cultură plastică deja veche și care a integrat de multă vreme datele de bază ale unei culturi audiovizuale și mediatice.

Video, dans și infografie

„Spațiul propriu camerei video reprezintă o provocare. [...] Camera își fixează un unghi de vedere, dar acesta poate fi schimbat. Există posibilitatea unei rupturi, utilizând o a doua cameră, care poate modifica dimensiunile dansatorului, ceea ce, în ochii mei, afectează deopotrivă tempo-ul, ritmul mișcării. Dansul poate fi arătat astfel într-un mod care nu e posibil pe scenă."
Merce Cunningham

Bill T. Jones, *Still/Here*

Spectacol de dans în două faze, 1993–1994

„M-am hotărât să folosesc în această operă imortalitatea rece a tehnicii video."

Pentru Still/Here, creație a coregrafului și dansatorului american Bill T. Jones, au existat mai întâi, cu prilejul unei prime versiuni, cinci mari ecrane de televiziune care puteau fi deplasate. Problema era de a nu sfâșia fragila „țesătură" a dansului prin intruziunea unei răceli prea mecanice. Bill T. Jones a optat în final pentru o utilizare intermitentă a mediului video: „Gretchen [Bender, artistă multimedia] și cu mine am hotărât că video va fi intermitent, că ecranele vor intra și vor ieși în spațiul de dans, că ele vor intra și vor ieși chiar din dans." Există deci o împletire strânsă între video și dans, ambele formând firele unei stofe unice pe care o țese coregraful. Pentru *Here,* Gretchen Bender „a aliniat cinci ecrane pe scenă, fiecare dintre ele arătând pulsațiile unei inimi de un roșu sângeriu, apoi imaginea fracturată a unei femei «explodând» în țăndări ce cad pe pământ ca o ploaie de sticlă sau de zăpadă".



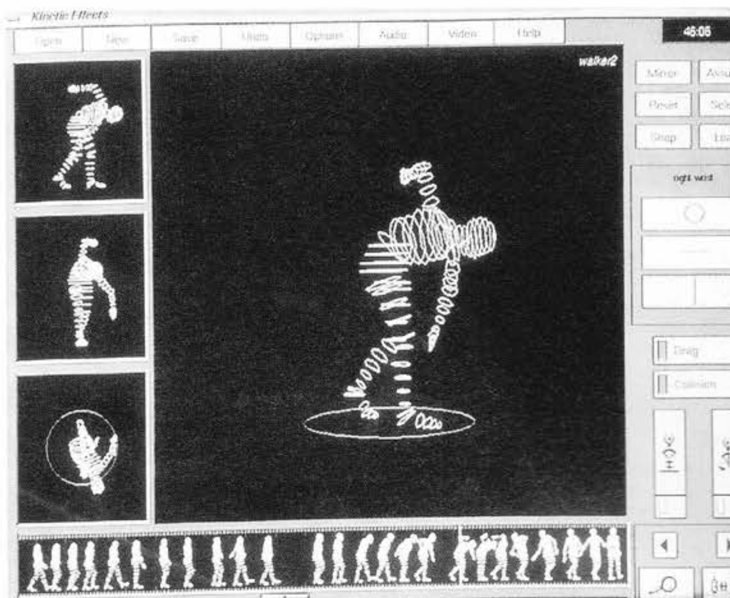
Reprezentație oferită la 14 septembrie 1994, la Bienala de dans de la Lyon, de Bill T. Jones / Arnie Zane Dance Company

Bill T. Jones a folosit înregistrări efectuate în niște „ateliere de supraviețuire", realizate cu bolnavi de sida, și care se terminau cu un portret video al fiecărui participant. Pentru preludiul la *Still,* imaginea video inițială servește pentru a evoca o „lume a spiritelor". Tehnologia trebuie resimțită într-o manieră poetică și trebuie uitat instrumentul. „Erau trei ecrane cu lumină albăstruie, care se detașau în obscuritatea din fundul scenei și pluteau înspre public [...]. Brusc, albastrul electronic al celui de al treilea ecran lasă să se ivească figura lunară a lui Lucy [...], apoi pare că plutește și dispare." Ecranele intră și ies din spațiul scenic „ca și cum ar zbura".

BIBLIOGRAFIE

Bill T. Jones, *Dernière Nuit sur terre,* Arles, Actes Sud, 1997.

Pentru că înregistrează și restituie „instantaneu" gesturile corpului, camera video a devenit foarte repede un corelativ indispensabil al muncii coregrafului. Ea permite înregistrarea și difuzarea exercițiilor și spectacolelor. Favorizează conștientizarea și corecția înlănțuirilor. Cuplată la computer, permite o reglare și un control extrem de fine ale mișcării. Video antrenează deci o reînnoire a creației și a experimentelor inedite.
Merce Cunningham a fost unul dintre primii dansatori și coregrafi care s-au bazat nu numai pe video, ci și pe computer. Din 1986, Universitatea Simon-Fraser (Statele Unite) concepe, la cererea sa, Life Forms, un soft de creație coregrafică apt să furnizeze o simplă asistență tehnică, dar și să fie aplicat într-un mod mai creativ. Thecla Schiphorst dezvoltă împreună cu Merce Cunningham



Aplicații ale softului coregrafic Life Forms, dezvoltate de Thecla Schiphorst pentru Merce Cunningham

aplicațiile programului; ea lucrează apoi la „captarea" mișcărilor dansatorului și la constituirea de dispozitive „interactive", în care anumite date pot fi modificate ca răspuns la stimulii spectatorului (voce, gesturi etc) [*Bodymaps: Artifacts of Mortality,* 1996].
Computerul îi permite lui Cunningham să exploreze complexitatea gesturilor și a mișcărilor. El favorizează totodată, între aceste gesturi și aceste mișcări, întâlnirile și grefele cele mai hazardate, cele mai

neașteptate. Computerul constituie, așadar, un mijloc extraordinar de experimentare. Și se știe opinia lui Cunningham despre cât de mult datorează dansul hazardului, experienței, explorării vieții cotidiene.

Frédéric Flamand și trupa sa Plan K, fondată în 1973, au încercat destul de devreme o apropiere de dans din perspectiva pluralității artelor și multimediilor. Ei au îmbinat amplu dansul cu tehnicile cinematografice și video. Cum se întâmplă în *The Fall of Icarus* (1989), care utilizează un dispozitiv realizat, de altfel, de Fabrizio Plessi (care-l va relua în 1993 sub forma unei sculpturi, *Liquid Time II*): centrul scenei este ocupat de o moară, formată din 18 monitoare video care deversează fiecare „prea-plinul de apă"... când nu e vorba de flăcări. De picioarele lui Icar sunt atașate două monitoare, reproducând imaginea a două picioare pășind. Alte tipuri de dezvoltare a „video-dansului" sunt practicate de Nicole și Norbert Corsino (N+N Corsino) [*Circumnavigation Vancouver*, 1994; *Traversées*, 1996]. Ei nu livrează coregrafia lor publicului decât prin video. În consecință, video este pentru ei mai mult decât un instrument. Este mediul prin care se exprimă. Interesați de „cinetica trupurilor" și de modul în care ea se înscrie în peisaj, artiștii lucrează frecvent in situ, în porturi sau

N+N Corsino, *Topologies de l'instant*, instalație multimedia, 2001





locuri deschise, construind scenarii de imagini și instalații practice; video-dansul funcționează ca element de legătură. În *Totempol* (1995), ei amestecă dansatori reali și dansatori digitali. Dublurile invadează de acum înainte opera lor. Din gesturile dansului, ei nu rețin uneori decât un schelet, o epură. Siluetele apar și dispar. Se dizolvă în spațiu și apoi reapar. Personaj de carne, umbră, siluetă, carcasă digitală – dansatorul își etalează mișcările în multiple moduri. Imaginea este un mediu, fluid, mobil, glisând necontenit. Într-un spațiu în care se întâlnesc circumnavigații, traversări, treceri, călătorii. Recent, artiștii și-au îmbogățit resursele plastice cu noi imagini digitale și cu dansatori virtuali pe care îi aflăm deja evoluând în spațiul deschis al instalației (*Topologies de l'instant,* 2001).
Englezul Richard Lord (The Big Room Dance Company) a fost primul care a realizat, în 1966, un spectacol de dans în direct pe Net, *Progressive 2.* Spectatorul este, aici, stăpânul jocului; el declanșează procesul și combină, după cum dorește, segmentele de dans propuse. Sau suprapune diversele mișcări. În 1997, realizând *Brownian Motion,* Richard Lord aprofundează cercetarea sa. Spectatorul alege el însuși personajele care vor intra în joc și pe care le manipulează apoi după bunul său plac. Aleatorii, mișcările urmează principiile mișcării browniene. Cursorul permite „atragerea" sau „respingerea" personajului. În același domeniu, putem cita și încântarea produsă recent de piesele scurte ale companiei Mulleras *(Mini@tures),* un fel de gaguri coregrafice concepute pentru Net și care exploatează elasticitatea figurilor. Marie-Hélène Tramus și Michel Bret au dezvoltat, la rândul lor, un soft ce permite unei dansatoare virtuale să-și însușească progresiv gesturile unui dansator real. Prezentat sub forma unei instalații (*Danse avec moi,* 2001), dispozitivul își revelează puternica dimensiune interactivă, publicul fiind invitat să-i arate marionetei de sinteză pașii de dans pe care dorește să o vadă executându-i. José Montalvo (*Paradis,* 2001) îi face pe dansatorii săi să evolueze pe fondul unor decoruri mobile populate de personaje hibride: picioroange,

alte păsări și animale infografice cu cap de om, care par ieșite dintr-un tablou de Max Ernst.



Michel Bret și Marie-Hélène Tramus, *Danse avec moi*, instalație interactivă, 2001

Un alt dispozitiv interactiv a fost imaginat de doi artiști brazilieni, Lali Krotoszynski și Louis Camara, pentru *The Dance Jukebox* (1999). Filmate în ritm sacadat, o serie de secvențe videografice dansate sunt propuse spectatorului, care poate alege, acompaniindu-le cu diferite tipuri de muzică, ceea ce modifică profund perceperea fiecărei secvențe. Pentru spectacolul montat de Pina Bausch în 2001 *(Agua)*, scenograful Peter Pabst înlocuiește decorul cu proiecții video al căror efect e foarte viu. Dansatorii se mișcă și se deplasează în centrul unor imagini ce sunt ele însele mobile și care evocă orașele din Brazilia și pădurile amazoniene. Dans și video: întâlnirea acestor două fluidități provoacă aici ciocniri reciproce și un soi de vertij, gesturile dansatorilor fiind absorbite și diluate în însăși mișcarea imaginii.

BIBLIOGRAFIE

Colectiv, *Réels, fictions, virtuels*, Întâlniri internaționale ale fotografiei, Arles, Actes Sud, 1996. „Images virtuelles", *PUCK, la marionnette et les autres arts*, nr. 9, Institutul Internațional al Marionetei, 1996. N+N Corsino, *Topologies de l'instant*, Arles, Actes Sud, 2002.

Teatru și video

„McLuhan spunea că, dacă ar fi fost om de teatru, ar fi făcut o piesă în care televiziunea, radioul, faxul, video ar fi avut rol de actori."
Derrick de Kerckhove

Întotdeauna, teatrul a făcut mare uz de mașinării. Antichitatea și secolul baroc au excelat în elaborarea unor dispozitive ce permiteau crearea pe scenă a multor miracole. Tehnologiile contemporane n-au făcut, în acest sens, decât să schimbe și să prelungească o tradiție

iluzionistă străveche. Vom reaminti proiectul de teatru total, conceput de Gropius în 1927, evocat anterior. Scena cubică în manieră italienească este înlocuită astăzi de îmbinarea tot mai complexă a unor scene multiple. Tradiționalul raport scenă/sală este total zdruncinat. Spațiul devine polivalent și se pretează la toate manipulările, la toate ubicuitățile.

Pentru „video-balet-spectacolul" *Gamme de 7,* prezentat în 1964, Jacques Polieri a recurs, pentru prima dată în istoria teatrului, la o proiecție video pe ecran uriaș. Experimentele și punerile în scenă complexe ale lui Polieri se bazează pe gestionarea și mecanizarea a diverse scheme combinatorii ce ar permite prezentarea unui spectacol unic, dar pentru care fiecare spectator ar dispune de intrări speciale: „Observatorul X, explică el, ar vedea derulându-se o acțiune din punctul A în punctul Z, în vreme ce B ar urmări derularea acțiunii de la B la A, după ce a trecut succesiv de la B la C, apoi de la C la D etc, până la Z, pentru a sfârși în A..." etc. Acest sistem va culmina cu reprezentația *„Livre" de Mallarmé,* în sala Rond-Point de la Champs Elysées, în 1967. Un ecran uriaș, utilizarea eidoforului (proiector de televiziune pentru marele ecran) și a unor camere electronice, dispunerea „inversată" a unei părți din public au permis ca o multitudine de acțiuni diverse să se deruleze simultan și să se împletească, cele două părți ale publicului neavând acces la aceleași „scene".

În 1979, la Köln, Wolf Vostell realizează *Medienkonzept* pentru piesa *Hamlet* pusă în scenă de Hans-Günther Heymes. Ansamblul (cameră video, monitoare, ecrane mari de televiziune) este total integrat în regie. Reînnodând firul cu aparițiile fantomelor, cu dioramele și alte dispozitive iluzioniste ale secolului al XIX-lea, prelungind cercetările inițiate, în anii 1960, de Josef Svoboda (unul dintre primii care au utilizat monitoare video în spectacolele sale) și „Lanterna [sa] magică", regizorii actuali au recurs la noile tehnologii în elaborarea decorurilor și dispozitivelor lor. Și au făcut-o cu atât mai mult cu cât prea rar se mai pune problema construirii unor decoruri materiale greoaie și costisitoare. Scenografia comportă simple jocuri imateriale, spectatorul putând fi transportat pe o altă planetă sau

Robert **Wilson**

Regizor de teatru, designer și plastician, născut la Waco (Texas, SUA) în 1941. Trăiește la New York.

„Scara de măsură a televiziunii e unică. Pentru că trupul omului nu este proporțional cu ecranul, oamenii sunt adesea reduși la un cap pe umeri, la un chip sau chiar la o mișcare a ochilor."

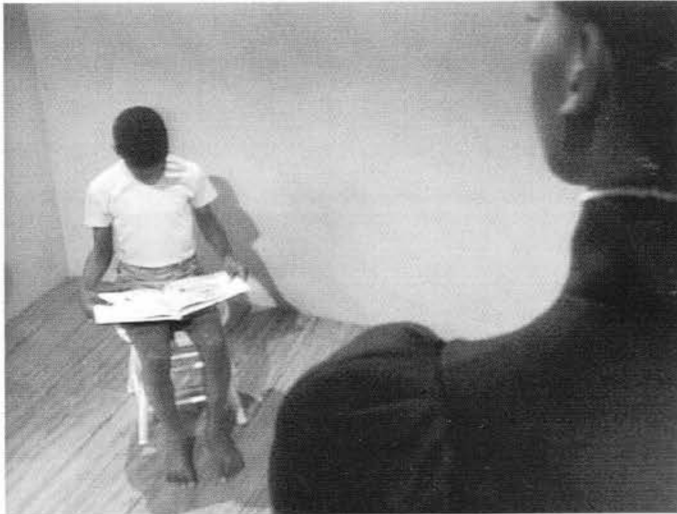
În 1978, Bob Wilson realizează *Video 50,* film produs de televiziunea elvețiană (ZDF) și conținând 30 de „spoturi" sau scurte secvențe despre micro-evenimente: o ușă închizându-se, un scaun suspendat pe un fond de cer tragic, o fetiță alergând printr-o pădure etc. În 1982, *Stations* comportă treisprezece secțiuni elaborate în jurul unor evenimente fantastice care i se întâmplă unui băiat și familiei sale, izolați într-o casă de țară. Bob Wilson a folosit, de asemenea, tehnica video într-o instalație montată împreună cu plasticianul Ralph Hilton (*Spaceman,* 1976–1984). Ei prezentau o structură confecționată din lemn și plastic transparent, vizibilă pe toate laturile, comportând un perete video și putând include personaje reale. *Deafman Glance* (1981) reia, în formă video, imaginile realizate, în 1970, pentru spectacolul de teatru cu același nume. Regăsim aici tot ceea ce a marcat atât de magistral primele spectacole ale lui Bob Wilson: copilul negru, personajul în tunică lungă neagră, ritualul morții, lentoarea gesturilor, totul sfârșind într-un profund sentiment de straniu și angoasă. Arta video păstrează această dimensiune spectrală și onirică.

CÂTEVA LUCRĂRI

Video: *Vidéo 50,* 1978; *Deafman Glance/le Regard du sourd,* 1981; *Stations,* 1982. *The Death of Molière,* 1994. **Instalații:** *Spaceman,* Stedelijk Museum, Amsterdam, 1976–1984.

BIBLIOGRAFIE

Franco Quadri, Franco Bertoni și Robert Stearns, *Robert Wilson,* Paris, Plume, 1997.



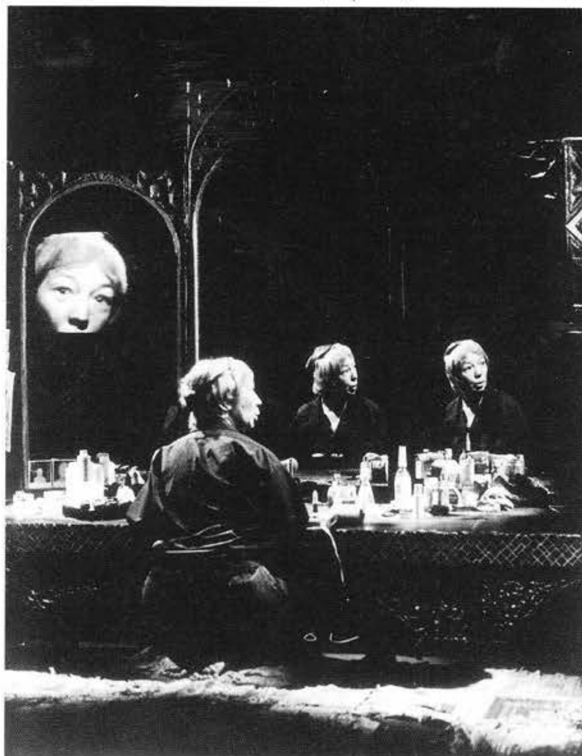
Deafman Glance, video (26 min 53 sec, color, sunet), 1981





chiar introdus într-un ambient foarte realist prin intermediul proiecțiilor luminoase.

Multe țin de acum înainte de știința iluzionistă a imaginilor. Decorul virtual tinde, așadar, să înlocuiască decorurile din carton și stuc, mobilele și alte lucruri.



Actrița Ruth Maleczech în *Hajj* (1981), spectacolul trupei Mabou Mines scris și regizat de Lee Breuer

Una dintre cele mai vechi întrebuințări ale aparatului video în teatru se datorează trupei americane Mabou Mines (*Hajj*, 1981). Cu spatele către public, actrița, Ruth Maleczech, este așezată în fața unei oglinzi cu trei panouri. În partea de sus, neargintată, a oglinzii, se aprind din când în când niște monitoare video care retransmit în direct imaginea actriței dialogând cu ea însăși, privindu-se, machindu-se etc; monitoarele retranscriu astfel, din timp în timp, alte imagini reprezentând proiecții ale vieții interioare a personajului – fragmente de trecut, amintiri, fantasme. Acest dispozitiv – care valorifică de minune sistemul iluziei teatrale – corespunde întru totul narcisismului video.

O mare parte din plăcerea pe care o resimți la aceste jocuri teatrale vine din vraja, jocul de iluzii sau echivocul create de dispozitiv. Unii regizori s-au dedat cu bucurie acestor trucuri, multiplicând qui pro quo-urile, mânuind cu vervă realitatea actorului și acea altă realitate care aparține imaginilor. John Jesurun (*Everything that Rises Must Converge*, 1990) folosește un dispozitiv care amintește de dispozitivele optice ale lui Peter Campus: un circuit video face ca o parte a publicului să vadă actorii reali, în timp ce partea cealaltă nu vede decât imagini. Procesul se inversează apoi până ce se rotește

un paravan și dezvăluie dispozitivul în întregimea lui. Într-un alt spectacol (*Blue Heat,* 1991), jocul continuă în afara scenei și în culise, monitorul video retranscriind pe scenă jocul actorilor care nu mai sunt reprezentați decât prin spectrul lor videografic. În același timp, nimic nu este „trucat" în plan temporal, pentru că totul este în direct. Tehnica video permite astfel actorului să dobândească o stranie ubicuitate. Bunăoară, acest experiment limită care ilustrează prezența-absența actorului: în *Slight Return* (1994), pe scenă se află un simplu sipet din lemn. Închis în sipet, actorul nu va mai fi vizibil și prezent decât prin intermediul camerelor care înregistrează mișcările sale în interiorul sipetului și prin niște monitoare care le retransmit publicului. Să notăm însă că, și aici, totul se petrece în direct, și că prezența fizică a actorului rămâne necesară, cu toate că nu este vizibilă, sau este vizibilă numai prin intermediul dublurilor sale.

Se cunoaște utilizarea, de către Peter Sellars, a tehnicii video și, în mod special, a monitoarelor video tratate ca niște module luminoase și animate, demultiplicând fațetele acțiunii (*Sfântul Francisc din Assisi,* de Olivier Messiaen, 1992) și sugerând o nouă catedrală audiovizuală. În 1994, punând în scenă *Neguțătorul din Veneția* de Shakespeare, Sellars dublează gesturile actorilor, aceștia dispunând de o cameră pe care o poartă pe umăr. Monitoarele video dispuse pe scenă retranscriu un detaliu sau altul, o atitudine sau alta. Multitudinea punctelor de vedere permite spectatorului să sesizeze nuanțele jocului actorilor din toate unghiurile în același timp.

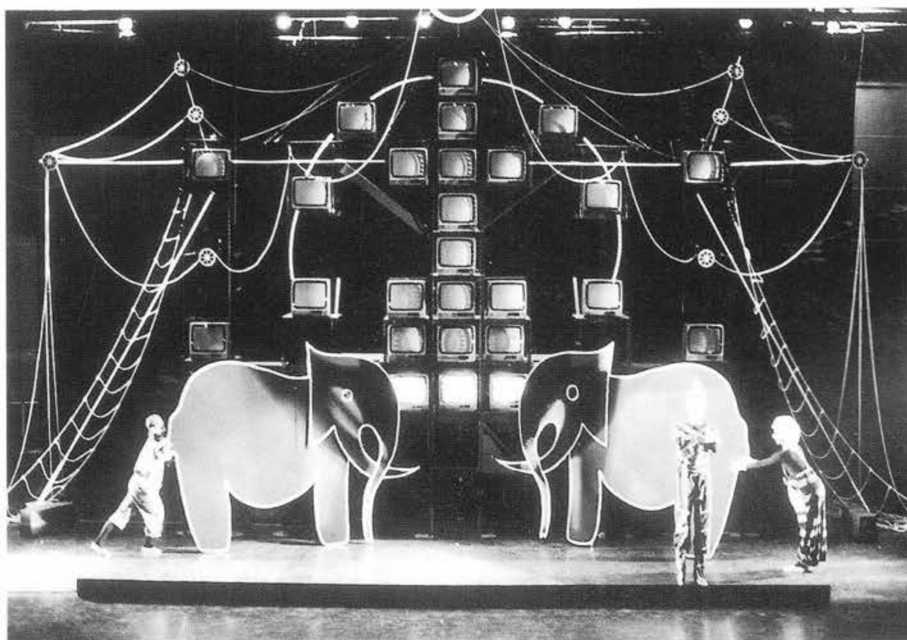
În *Grand Hôtel des étrangers* (1993), mizând pe confruntarea și schimbările de proporții între personaje „reale" și „imaginare", Michel Lemieux și Victor Pilon din Québec proiectează imagini video pe suporturi transparente. Ele se amestecă unele cu altele, ilustrând prin supraimprimările lor fantasmele și amintirile care îi bântuie pe călători. Robert Lepage, și el din Québec, este cunoscut pentru regiile sale multimedia (*les Aiguilles et l'Opium, les Sept Bras de la rivière Ota,* 1994). Și el se axează tot pe demultiplicarea raporturilor de mărime, actorul real fiind adesea confruntat cu „spectre" uriașe sau cu multiplicarea imaginii sale. La prezentarea spectacolului

Elsenor (Montréal, 1996), Hamlet, cu o cameră fixată în vârful spadei, se duelează cu Laerte; episoadele luptei sunt retransmise de jur împrejurul scenei, sub forma unor proiecții ce se ciocnesc între ele, agitate, confuze.

Proiecțiile luminoase de origini diverse sunt, așadar, din ce în ce mai abundente în spectacolele multimedia, care încalcă toate frontierele și se revendică de la performanță, dans, music-hall și teatru. Beryl Korot și muzicianul Steve Reich au colaborat la producerea unui gen de video-operă sau de teatru muzical, incluzând numeroase proiecții video (*The Cave*, 1993). Dispozitivul scenic din *The Cave* cuprinde o structură din aluminiu ce încadrează spațiul unde joacă actorii. Pe această structură, sunt cinci ecrane video, etajate în înălțime pe trei niveluri. Pe fondul muzicii repetitive a lui Steve Reich, apariția și dispariția imaginilor pot fi tratate astfel într-o manieră muzicală, mizând pe ritmuri și repetiții, pe jocuri de lumină și obscuritate în care regăsim principiul pianelor cu lumină atât de dragi lui Paik. Într-o altă creație, folosind interviuri cu artiști ca James Turrell sau Ann Hamilton (*Untitled*, 2001), Beryl Korot amplifică detaliile, dând o dimensiune rituală și mistică gesturilor lor.

Imersia în lumile virtuale permite spectatorului să încerce tot felul de senzații „artificiale". Echipat cu o cască ce reconstituie adâncimea, cu mănuși *(data gloves)* ce-i furnizează senzații tactile și chinestezice (faimosul *retour d'efforts* [v. glosarul, n.t.]), el plonjează în lumi virtuale, regăsind acele senzații care fac sarea și piperul lumii reale. Dar și un fior straniu. Pentru că este amețitor și totodată neliniștitor să resimți carnal prezența vidă și oarecum părelnică a fantomelor virtualului. De aici vin formele de teatru virtual imaginate de Stray Light Corp, sau dispozitivul (grupului de cercetare informatică, militară și comercială Evans și Sutherland) reluat de Magnus Vallin, care își instalează personajul într-un fel de harnașament și-i furnizează spectatorului posibilitatea de „a-și lua zborul" împreună cu siluetele ce se agită în toate direcțiile pe ecran (*Skyline*, 2000).

Unul din marile avantaje ale practicii video (în contrast cu cea cinematografică, atât de des utilizată în teatru) rezidă, evident,



Michel Jaffrennou, *Électronique Vidéo Circus*, „spectacol de video-teatru" creat în ianuarie 1984 la Centrul Georges Pompidou

în posibilitatea de a retranscrie o acțiune în direct. Imaginea actorului poate fi astfel livrată publicului în chiar timpul jocului. Escamotarea figurilor, transformările la vedere, interferențele între scena reală și spațiul ecranelor, toate acestea creează jocuri infinite. O acțiune poate începe în real și se poate continua în universul dublu al ecranului. Alice a trecut prin oglindă. Dar ea poate la fel de bine să revină oricând la realitate. Să împletească aceste două ipostaze. Vedem astfel cum resorturile proprii lumii lui Jean-Christophe Averty sau Michel Jaffrennou se regăsesc în regiile teatrale. *Électronique Vidéo Circus* de Jaffrennou (1984), care amestecă cu îndrăzneală toate genurile, ține deopotrivă de arta video, de circ, de music-hall și de teatru.

Utilizarea tehnicii video permite o întrepătrundere a spațiilor și a temporalităților. Actorii pot apărea pe ecran în direct sau cu un decalaj, morții se pot amesteca cu viii, absenții pot invada spațiul și situațiile prezente. În *Terra incognita* (1993), Georges Lavaudant integrează în spectacolul său fragmente din *Palazzo mentale*, un spectacol vechi în care juca un actor acum decedat. Unele puneri în scenă ale lui Jean-François Peyret se axează pe faptul că unele fragmente ale spectacolului sunt retransmise (în timp real și, deci,

Michel **Jaffrennou**

Născut la Angers (Franța) în 1944. Trăiește la Paris.

„Ceea ce îmi place în acest bruion de imagini electronice, în această concentrare de comunicații produsă de noile tehnologii este că nimic nu e spus, nimic nu e făcut și, mai cu seamă, nimic nu e jucat. Totul este aici sălbatic, improvizat, precar, fără să aibă în spatele lui o istorie grea. Fără circuite încremenite..."

Opera lui Michel Jaffrennou este fondată pe principiul video-sculpturii, televizoarele funcționând ca niște module, cuplate sau acuplate unele cu altele. Jocul se poate derula astfel de la un monitor la altul. Calculate pe baza unui parametru temporal strict, imaginile (obiecte, personaje etc) glisează ori sar de pe un ecran pe altul, creând efecte de surpriză, gaguri vizuale. Acrobați. Apariții à la Méliès. Preschimbări demne de un Raymond Roussel. Jaffrennou creează în 1979 prima piesă de „video-teatru" (*les Totologiques,* divertisment cu doi actori și două monitoare sincronizate). Îndrăgostit de circ, plin de umor, micul teatru electronic al lui Michel Jaffrennou și Patrick Bousquet dejoacă sau subliniază limitele (sau marginile) ecranului, mizează pe efectele de transparență. În *Le Plein de plumes* (1980), patru monitoare suprapuse sunt puțin câte puțin înecate în pene – pe care un personaj le lasă să cadă încet de sus în jos și care se acumulează în televizorul cel mai de jos, umplând totul „până sus". *Électronique Vidéo Circus* (1984) prezintă (ca la circ) un spectacol cu acrobație aeriană. Imaginea nu se dezvoltă aici în mod liniar; ea țâșnește în toate direcțiile și se poate desfășura în cruce, în pentaclu, în piramidă etc. *Parade* (1986), teatru de marionete, folosește un video-sistem cu cinci ecrane. În aceste opere, spectacolul este total și abordează toate genurile: video, instalație, circ, teatru de păpuși etc.

CÂTEVA LUCRĂRI

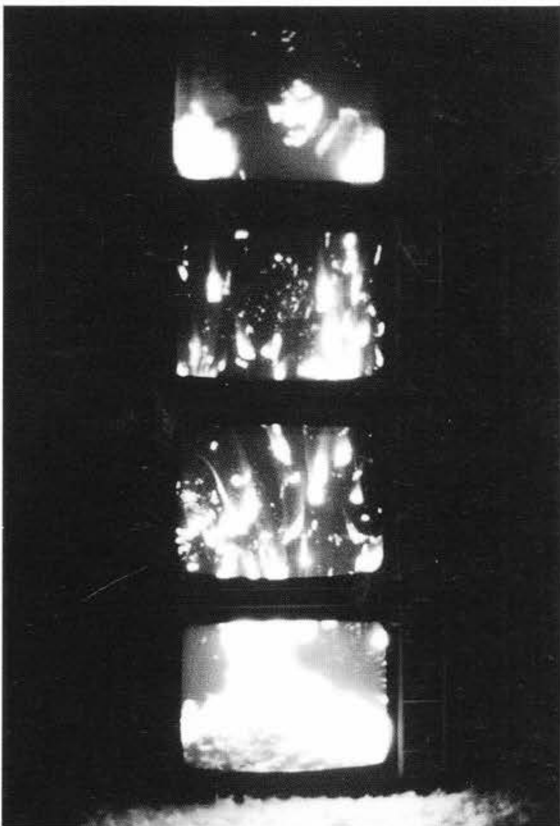
Les Totologiques, 1979. *Le Plein de plumes*, 1980. *Vidéoflashs*, 1982. *Électronique Vidéo Circus*, 1984. *Le Phénoménal Bastringue électronique*, 1987. *Diguiden*, 2000.

BIBLIOGRAFIE

Vidéothéâtrie et autres formes vidéo, Patrick Bousquet, Michel Jaffrennou, J.-M. Champelovier, Paris, Éditions Labyrinthe, 1980. Norbert Hillaire, *Michel Jaffrennou*, Paris, ELA / La Différence / Ex Nihilo, 1991.

Vidéopérette,
spectacol video, 1989.
Actor: Rene Hernandez.





Le Plein de plumes,
instalaţie, 1980

oarecum în direct) pe site-ul Internet al trupei. Ubicuitatea, lărgirea spectacolului la dimensiunile planetei sunt astăzi fenomene bine cunoscute și redate în mass-media.

Dispozitivul tehnic și regia sunt tot mai impresionante. Punerile în scenă sunt adesea reglate și gestionate direct prin calculator. Dimensiunea mecanică a spectacolelor este, așadar, tot mai pronunțată, ceea ce i-a îndemnat pe numeroși artiști să o semnaleze printr-o punere în abis a acestui proces. Una dintre temele lor privilegiate este mașina sau dimensiunea riguros (și absurd) mecanizată a societății contemporane. Numărul de circ prezentat de Roland Auzet (le Cirque du tambour) în parcul la Villette, în 2000, ilustra toate genurile. Animalele de la acest „ciberzoo" seamănă oarecum cu niște creaturi virtuale, pe care le comandă, cu ajutorul unor „mănuși cu ultrasunete", niște dresori în carne și oase. *Machinations* (2000), de Georges Aperghis, adaugă actorilor și personajelor reale ale piesei un alt personaj, care nu e altcineva decât Mașina (computer sau o mare mașină de calculat), prezentă pe scenă și manevrată de un actor-regizor. Însuși textul piesei cuprinde multe referințe la istoria îndelungată a mașinilor, de la automatele lui Heron din Alexandria la spusele recente ale lui Alan Turing despre computer ca mașină de gândire.

O cameră de luat vederi miniaturală, fixată pe vârful arcușului viorii sale, îi permite lui Laurie Anderson să transmită – în direct și pe un ecran uriaș din spatele ei – imaginea mărită a chipului său (*The Nerve Bible*, 1995). Interactivitatea se regăsește astfel în aceste spectacole ce se situează adesea în zona dintre instalație și teatru. Cum este, de pildă, *Quelques gens de plus ou de moins*, a grupului Art Point M, prezent în 2000 la „Rendez-vous électronique" de la Centrul Georges Pompidou. Participarea publicului, filmată și transmisă în direct, face de acum parte din chiar substanța spectacolului.

Ajungem astfel la performanțele inaugurate, începând din anii 1970, de Joan Jonas și urmate de numeroși artiști, sfera artelor plastice integrând foarte devreme caracteristici specific teatrale. Aceste influențe funcționează în ambele sensuri: de la artele plastice înspre

teatru, și dinspre teatru în direcția artelor plastice. Între cele două, se întinde câmpul vast al instalațiilor.

BIBLIOGRAFIE

„Images virtuelles", *PUCK, la marionnette et les autres arts*, nr. 9, Institutul Internațional al Marionetei, 1996. „Les nouvelles technologies de l'image et les arts de la scène", *Théâtre/Public*, nr. 127, ianuarie-februarie 1996. Giovanni Lista, *la Scène moderne*, Paris / Arles, Éditions Carré / Actes Sud, 1997. *Polieri, créateur d'une scénographie moderne*, Paris, Biblioteca Națională a Franței, 2002.

Fotografia digitală

„O dată cu imaginea digitală, raportul imagine-realitate s-a rupt pentru totdeauna. Ne apropiem de o epocă în care nimeni nu va mai putea spune dacă o imagine este adevărată sau falsă."
Wim Wenders

Tradiționala fotografie pe film este înlocuită acum, pe scară largă, de fotografia digitală, care permite toate hibridările, metamorfozele, multiplicarea și „clonarea" subiectelor. Omenirea a intrat într-o eră de manipulare sistematică a imaginii. Imaginea digitală face efectiv posibile orice colaj și orice retușuri. Și ne aflăm astfel în fața unor imagini hibride, de o cu totul altă natură decât cea a colajelor sau fotomontajelor suprarealiste și constructiviste. Înregistrată digital, putând fi transmisă imediat prin rețea, retușabilă după voie, fotografia digitală este o „materie" maleabilă, plastică, fluidă. Din 1979, americanca Nancy Burson

Morphing

Proces de transformare progresivă a unei imagini digitale într-o alta, acționând asupra diferiților parametri specifici. Artiștii au folosit mult acest procedeu prin care pot face să evolueze, să se modifice, să „îmbătrânească" un chip sau un obiect.

Nancy Burson, *Untitled*, fotografie digitală, 1989





Nancy Burson, *Untitled*, fotografie digitală, 1990

realizează imagini generate pe computer (*Untitled*, 1989; *Untitled*, 1990). Ea este cunoscută pentru portretele sale compozite, create prin sinteza unor chipuri de personaje celebre (*First Beauty Composite*, 1982): „media" chipurilor unor actrițe ca Grace Kelly, Sophia Loren, Marylin Monroe etc). *Evolution II* (1984) realizează sinteza dintre o figură umană și un cap de cimpanzeu. Utilizând softuri informatice, Nancy Burson concepe instalații interactive unde spectatorul își poate vedea propriul chip îmbătrânind. Această „mașină de îmbătrânit" va fi utilizată chiar de F.B.I. în căutarea copiilor dispăruți. Sintezelor lui Burson le vor răspunde (în video, de astă dată) portretele compozite realizate de Pierrick Sorin *(It's Really Nice)*. Repartizate pe cele 32 de ecrane ale instalației, diversele chipuri compozite te contemplă cu ochii lor puțin cam mari, puțin cam holbați. Monstruozitatea este, și aici, în elementul ei; ea se naște dintr-o simplă distorsiune numerică.

Unele lucrări sunt destul de clar suprarealiste, de pildă, „grefele", elongările sau distorsiunile „cubiste" ale lui Paul Thorel (*Regardez, Madame! L'escargot vola*, 1987); sau alungirile de craniu și alte distorsiuni ale chipului faimoasei Orlan, în căutarea hibridării incașe, aztece sau papuașe. Alte prelucrări sunt mai umoristice, precum ale chinezului Shi Yong (*Made in China*, 1997), care colorează în blond părul compatrioților săi. Bizarele portrete clonate de Keith Cottingham – ca *Untitled (Triple)* [1992] – funcționează pe baza repetării, a juxtapunerii unui personaj hibrid și ambiguu, așa încât nu mai știi dacă e vorba de repetarea unuia și aceluiași personaj sau de producerea altuia. Imaginea devine genetică. Victor Burgin manipulează și el imaginea în dipticurile,

Shi Yong, *Made in China*, fotografie digitală, 1997



tripticurile și „tablourile" sale, retușând, mărind, alăturând și juxtapunând. Sutura poate fi aici invizibilă, ceea ce dă fotografiei digitale o dimensiune tulburătoare; pentru că *e fabricată* și se îndepărtează de fotografia tradițională în care Walter Benjamin percepea „arderea realului".



Nicole Tran Ba Vang, *Collection printemps/été 2001 – sans titre 06*, fotografie digitală

În *Collection Printemps / été 2001*, Nicole Tran Ba Vang „îmbracă" (și dezbracă) corpurile de carne ale modelelor sale cu (și de) lenjerie din piele, cicatrici și ciudate grefe cutanate. Trupul gol apare ca acoperit de un al doilea veșmânt din piele care poate fi închis și înnodat cu ajutorul unui șiret. Lucrată digital, nivelată cu grijă, imaginea pare „adevărată". Celelalte grefe de imagini, realizate de Jeff Wall, dau instalațiilor sale acel sentiment de stranie anxietate față de cotidian asupra căruia a insistat Freud. Un arbore îndoit ceva mai mult decât de obicei, o grămadă de hârtii împrăștiate ca prin miracol de vânt – *A sudden Gust of Wind,* 1993 –, decalajul este uneori infim.

Această manipulare a imaginii nu este, desigur, un fenomen nou. Dar fotografia digitală facilitează considerabil aceste transformări. S-ar putea spune că ea le stârnește, oricine având posibilitatea, de acum încolo, să controleze, să modifice și să difuzeze orice imagine, fără a mai trece prin etapa laboratorului sau a suporturilor obișnuite (ziare, hârtie etc). Schimbarea ține de ansamblul lanțului grafic, pe care fiecare îl poate stăpâni, de la conceperea unei imagini (al cărei model poate fi virtual, inexistent înaintea fabricării sale) până la stocarea (pe discuri sau în memorii integrate) și difuzarea ei (pe ecran video, pe Net sau pe orice alt suport). Fotografia pare să merite, mai mult ca oricând, denumirea de artă de masă.

BIBLIOGRAFIE

Colectiv, *Art/photographie numérique*, Cypres, Școala de artă din Aix-en-Provence, 1995. *Digital Photography*, catalog de expoziție, Paris, Palais de Tokyo, Art-El, 1992. Colectiv, *Réels, fictions, virtuels*, Întâlniri internaționale de fotografie, Arles, Actes Sud, 1996.

Cinema, video și infografie

„A face video ca un om de cinema și a face cinema ca un om de televiziune înseamnă a face o televiziune care nu există și un cinema care nu mai există."
Jean-Luc Godard

Pentru ca totul să fie complet, s-ar cuveni să retrasăm aici lunga istorie a proiecțiilor luminoase care n-au încetat să se perfecționeze, apelând la dispozitive tehnice din ce în ce mai ingenioase. Multă vreme, de altfel, proiecțiile utilizate în regia de teatru vor fi făcute pornind de la imagini fixe (diapozitive) sau de la filme, până când video și, mai târziu, cinematografia digitală vor prelua ștafeta. În anii 1970, artele electronice abia născute intră în raporturi strânse cu cineaști experimentați. Lucrările canadianului de origine scoțiană Norman McLaren (pixelare, imprimare optică a imaginilor) au avut, în acest sens, un rol de pionierat. Același lucru se poate spune, pentru SUA și Canada, despre artiști ca Paul Sharits, Hollis Frampton sau Woody Vasulka. Toți au fost niște precursori.

Pixelare

Tehnică folosită în cinematografia de animație, pusă la punct de Norman McLaren (1952), care constă în a înregistra imagine cu imagine mișcările unui personaj sau deplasările unui obiect.

Pentru că funcționează în mod frecvent pe principiul seriei, o mare parte a acestor lucrări create pe computer recurg la mișcare. Ea poate fi „reală", ca în variațiile de figuri colorate ale lui Roger Vilder (*Colour in Motion*, 1971–1975) care se prezintă sub forma unui film, sau „indusă", ca în cazul deplasării grafice a cadrilaterelor colorate ale Verei Molnar (*Structure de quadrilatères*, 1986), pe care spectatorul este chemat să le însuflețească și să le parcurgă într-un mod imaginar. Ajunge însă ca aceste imagini, mărite, să fie proiectate pe o perdea de apă (cum a fost cazul imaginilor Verei Molnar, la Festivalul artelor electronice

Imprimare optică

Procedeu inventat de McLaren, care permite repetarea și multiplicarea unei imagini. În *Pas de deux* (1968), McLaren s-a bazat astfel pe înregistrarea mișcărilor a doi mari dansatori canadieni.

de la Rennes) pentru ca ele să-și actualizeze brusc potențialitatea cinetică. Aceste lucrări se înscriu pe linia a ceea ce Deleuze numea „imagine-mișcare". Ele participă la această aventură la care este invitată și imaginea, din momentul în care Marey, Muybridge, Lumière și Méliès au antrenat imaginea fixă în jocul unui parcurs și al unei temporalități ce se divid într-un ritm mai mult sau mai puțin trepidant.
Am văzut mai sus că existau legături strânse între sunet și imaginea video. Ar trebui să luăm în considerare aici rolul jucat de banda sonoră a filmului, care are repercusiuni asupra imaginii. Să notăm, în acest sens, că uzura benzii de sunet se traduce concomitent în paraziți vizuali; e suficient, așadar, pentru artiști, să „traficheze" banda de sunet pentru a obține efecte vizuale inedite. Jean-Luc Godard a fost printre primii care s-au interesat, în Franța, de video ușor. Acest instrument i-a influențat, fără nici o îndoială, filmele. Posibilitățile de transformare, de manipulare și de trucare a imaginii în momentul postprocesării sunt într-adevăr imense, și mult mai facile decât în cinematografie. Totul s-a axat deopotrivă pe concepția despre timp a lui Godard și pe întrebuințarea dată de el literei și scriiturii, cuvintele intervenind în prim-plan și ținând adesea loc de imagini, sau chiar apărând supraimprimate pe imagine.
Temporalitatea proprie lui Godard este bogată și complexă. Folosind deseori ralantiurile, întârzierile pe o imagine, această temporalitate rămâne una elastică, apropiată de durata vieții cotidiene. Fără acele elipse și acea concentrare temporală de care artiștii fac în general uz în operele lor. Godard are răbdare, multă răbdare. Personajele lui de asemenea. Iar planurile lui și mai mult, ele se prelungesc, se întind și durează... Faptul de a vedea imaginea imediat, de a putea deci să o comenteze, să o critice și să o controleze în permanență îi place mult lui Godard. Mai târziu, după „anii video" (care durează din 1975 până în 1980), Godard va mai recurge la mediul video, în special pentru realizarea a două „scenarii" de lungmetraj, *Scenariul video pentru „Sauve qui peut la vie"* (1979) și *Scenariul filmului „Passion"* (1982). În ambele cazuri, nu este vorba, de fapt, de scenarii propriu-zise, ci de opere în sine, sau de comentarii la

Jean-Luc **Godard**

Cineast, născut la Paris în 1930. Trăiește în Elveția.

„Video m-a învățat să văd filmul și să regândesc lucrul la film într-o altă manieră. Video ne readuce la elemente mai simple; ne permite, în esență, să avem sunetul și imaginea împreună."

Manifestând o vie curiozitate pentru tehnicile noi, Godard s-a interesat foarte devreme de tehnica video. El s-a gândit să o utilizeze când a turnat filmul *la Chinoise* (1967) pentru ca protagoniștii filmului să se poată filma unul pe altul. Așadar, „film în interiorul filmului". Instrumentul este de la început luat drept ceea ce este, adică un simplu instrument, care permite descrierea și analiza procesului comunicării, fenomen ale cărui paradoxuri țes urzeala parcursului lui Godard. Pe urmele lui Mai 68, video reprezintă pentru el un instrument ușor, util în reportaje și pe care-l va promova destul



Jean-Luc Godard și Anne-Marie Miéville, *France tour détour deux enfants*, video, 1978

de mult în jurul lui. Video va fi deci militant. Cu *France tour détour deux enfants* (co-realizator Anne-Marie Miéville, 1978), operă de comandă concepută inițial pentru televiziune și realizată apoi în video, Godard aprofundează posibilitățile acestui mediu, multiplicând ralantiurile, recurgând la incrustări de texte, turnând direct și în stilul reportajului, fără un scenariu prealabil complex. Regăsim aici problematica punerii în abis a mediului, întrucât, în scena a zecea, „Arnaud privește la televizor un film cu

James Bond. E după-amiază. Robert Linard vorbește cu el despre televiziune..."
Imagini multiple, decupaj al ecranului, incrustări de texte: operele cinematografice ulterioare vor purta marca acestei experiențe în care, în permanență, imaginea vorbește despre imagine.



CÂTEVA LUCRĂRI

France tour détour deux enfants, 1978. *La Puissance de la parole*, adaptare după Edgar Poe, 1988. *Histoire(s) du cinéma*, 1989.

BIBLIOGRAFIE

„Trois questions sur six fois deux", interviu de Alain Bergala, *Cahiers du cinéma*, nr. 271, noiembrie 1976. *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, Paris, Cahiers du cinéma/Éditions de l'Étoile, 1985. „Spécial Godard", *Cahiers du cinéma*, supliment la nr. 437, noiembrie 1990.

Six fois deux
(Sur et sous la communication)
Jean-Luc Godard și Anne-Marie Miéville, video, 1976

În societatea sa de producție multimedia, Sonimage, instalată la Grenoble, Jean-Luc Godard realizează primele sale serii de videograme, printre care *Six fois deux*, serie de „interviuri" (cu René Thom despre noțiunea de „catastrofă", cu un țăran despre producția de lapte, cu Anne-Marie Miéville care se lansează într-un lung monolog etc), „magazin", „colaj" de documente referitoare la procesul de comunicare.

„– Din *Six fois deux*, nu-ți poți aminti decât fragmente. Care era proiectul global?

– Nu era nici unul. INA avea o comandă de șase ori două filme pentru FR3 și m-a întrebat dacă aș putea să fac unul din ele și să-l livrez în două luni. I-am răspuns că nu se poate face un film de o oră în două luni, dar că e mult mai ușor să faci douăsprezece. Pentru că o oră de interviu ia o oră, dar să faci un film mai clasic care să dureze o oră, despre cineva, asta ia mult mai mult timp. Le-am furnizat o grilă, am căzut de acord." (Jean-Luc Godard, intervievat de Alain Bergala)

o operă viitoare sau pe cale de a fi realizată. Așa cum se întâmplă în *Scenariul filmului „Passion"*, unde îl vedem pe Godard, în umbre chinezești, orchestrând derularea imaginilor ca un *maestro*. Peter Greenaway a evocat adesea acest cinema al mileniului al III-lea, acest „mega-cinema" care ar face apel la toate tehnologiile de vârf, cum ar fi DVD-ul. Acest mediu nou și percutant ar urma să permită „un răspuns la problema alianței celor trei tehnici de fabricare a imaginii: tradiția cinematografică, tradiția picturală și limbajul confuz al televiziunii". Date fiind marea bogăție vizuală și posibilitatea pe care o oferă pentru colaje și acumulări, Peter Greenaway vede în video un instrument perfect, potrivit cu concepția sa despre film și imagine. Îl seduc în mod special avantajele oferite de postprocesare, montaj și fabricarea imaginii. Ideea unui film-catalog, a unui gen de repertoriu de imagini care poate fi răsfoit la nesfârșit, duce direct, după opinia lui, la CD-Rom, la arhivarea datelor. *Death in the Seine* (1989) a fost elaborată pornind de la un document realizat de un istoric englez, Cobb, după notele și procesele verbale privind trupurile scoase din Sena în timpul perioadei revoluționare dintre 1795 și 1801. Se știe cum s-a folosit Atom Egoyan de video în derularea intrigii și a construcției cinematografice. Video i-a apărut lui Egoyan ca un instrument ce conferă filmului un ton aparte, mai liber. Un exemplu ar fi *The Calendar* (1993), un film despre Armenia, în care multe secvențe au fost filmate în tehnica video. Televiziunea poate, de asemenea, să apară, în uzajul ei cotidian, ca un fel de proiecție cinematografică personală. Exact pe această dimensiune de mediu privat insistă Stan Douglas când realizează instalația *Evening* (1994). Trei ecrane video largi difuzează simultan „noutățile" zilei, așa cum sunt ele transmise pe trei canale diferite. Sistemul sonor este el însuși astfel adaptat încât vizitatorul poate fie să audă (în polifonie) cele trei discursuri simultane, fie să nu audă decât sunetul corespunzător ecranului în fața căruia se află.



Stan Douglas, *Evening*, instalație video, 1994

Peter **Greenaway**, *Death in the Seine*

Documentar, video, 1989

„Tehnologia video îți permite să folosești culoarea când dorești, în calitatea și cantitatea pe care le dorești; este o libertate pe care nu o ai în cinematografie, îți oferă o mare precizie, rapiditate și o mare subtilitate."

Între 1795 și 1801, 306 cadavre au fost scoase din apele Senei. Consultarea proceselor verbale din Arhivele Senei i-au furnizat lui Peter Greenaway material pentru reconstituire. El pune în scenă cu minuție examinarea corpului înecaților de către doi angajați de la morgă. Folosind trupurile unor actori vii (cărora li se aude uneori respirația...), precum și documentele de arhivă, Greenaway descrie în detaliu veșmintele, semnele particulare și cicatricele diverșilor înecați. Montajul joacă aici un rol important, filmul fiind turnat în alb și negru și colorat ulterior. Injectarea culorilor alese, pe plaje sau zone, dă ansamblului un aspect ciudat. Efectele de transparență și de supraimprimare permit inscripționarea unui text descriptiv chiar pe ceea ce este descris. Autorul exploatează cadrul și posibilitatea de a include imaginea în centrul unui cadru anume. Pe Greenaway îl interesează să îmbine, împletindu-le, resursele proprii celor trei limbaje: cinema, pictură și video.



Scoțianul Douglas Gordon a contribuit și el mult la introducerea tehnicii cinematografice în cadrul artelor plastice. Instalațiile sale compozite trimit frecvent la „memoria" filmului, incluzând aici referințe la marile filme din repertoriul clasic (*World and Pictures* [I & II], 1996) sau descompunând și diluând sub formă de ralantiuri (o imagine pe secundă în locul celor 24 obișnuite) totalitatea imaginilor din *Psycho* de Hitchcock, care durează astfel 24 de ore (*24 Hour Psycho*, 1999). Lacom de efecte speciale, cinematograful pentru publicul larg ne-a obișnuit de la început cu decoruri și lumi virtuale (*Jurassic Park*, de Steven Spielberg, 1993) în care actorii în carne și oase se plimbă prin peisaje artificiale. Acum s-a făcut încă un pas prin crearea unor actori de sinteză care pot, la rândul lor, să se miște în decoruri reale.

BIBLIOGRAFIE

Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, Paris, Cahiers du cinéma / Éditions de l'Étoile, 1985. *Peter Greenaway*, Paris, Dis Voir, 1987. *Le Grand Atelier de Peter Greenaway*, texte culese de Michel Cieutat și Jean-Louis Flecniokoska, Strasbourg, Les Presses du réel, 1998.

Arhitecturi virtuale

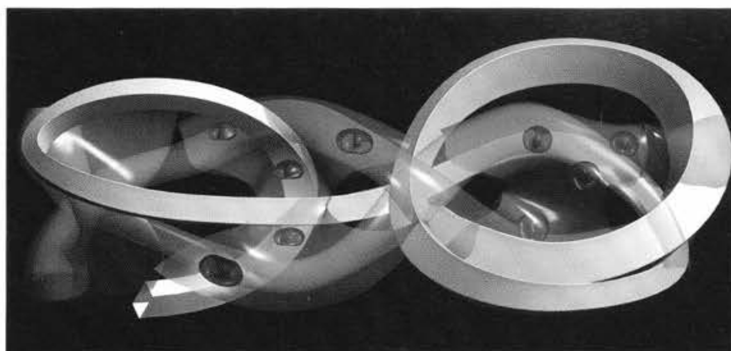
„Acum, arhitectul poate programa spații virtuale în interiorul spațiului real al clădirii sale [...]. Construcția de mâine va cuprinde alcovuri virtuale."
Paul Virilio

Infografia a fost adoptată foarte repede de către arhitecți și joacă acum un rol considerabil în conceperea și realizarea proiectelor. Vizualizarea tridimensională, posibilitatea de a naviga prin diversele spații ale clădirii explică acest entuziasm. Dar rolul infografiei în arhitectură nu se limitează doar la prezentarea lucrării. Formele înseși sunt profund modificate,



Dan Graham, *Video Projection Outside Home*, 1978. Model arhitectural al dispozitivului.

eliberate, posibilitățile de calcul fiind acum uriașe. Înțelegem astfel tot ceea ce arhitectura barocă și vizionară a lui Frank Gehry (Muzeul Guggenheim din Bilbao, 1993–1997) poate datora digitalului. Când concepe, la Seattle, construcția *Experience Music Project* (1995–2000), el introduce în programul informatic un anume număr de imagini de ghitare, pe care le supune unui proces de morphing, aducând formele până la limita extremă a lizibilului. Acestea sunt apoi retranscrise în aluminiu și oțel, mulând cu volutele lor largi spațiile interioare și exterioare.





Asymptote, *Guggenheim Virtual Museum*, 1999

Softurile permit astăzi conceperea unor forme fluide și „lichide", la mii de kilometri distanță de formele rigide care au format esențialmente baza arhitecturii vreme de milenii. Pe această cale s-au avântat unii membrii ai „trans-arhitecturii" anglo-saxone, ca Neil Spiller, care a elaborat, începând din 1995, proiecte de tip experimental (*Sceptic*

Design Gallery, Heavy Metal Cathedral etc). Sau, la fel, arhitecți îndrăzneți ca Marcos Novak (Texas), mare specialist în arhitectură lichidă și în toate formele de hibridare. Noțiunea de „morfogeneză" și-a făcut o intrare spectaculoasă în domeniul arhitecturii, softurile puse la punct îngăduind formelor să se autogenereze. Toate acestea duc la forme arhitecturale ce ar fi fost de negândit acum câteva decenii. Alți arhitecți, ca Winy Maas (de la agenția MVRDV), utilizează informatica pentru a concepe orașe viitoare în ansamblul lor: *Metacity/Datatown* (1998) este un oraș conceput pentru a adăposti 241 de milioane de locuitori. Totalitatea structurilor și infrastructurilor lui este determinată prin informatică. Proiectul presupune chiar viitoarele ruine ale orașului și schițează conturul munților ce vor înlocui clădirile peste un milion de ani.

Muzeele însele, dincolo de construirea unor site-uri pe Internet, care vin să prezinte și să dubleze muzeul, tind să proiecteze site-uri pur virtuale, concepute ca muzee situate exclusiv pe Net și în care vizitatorul nu va face altceva decât să se plimbe prin virtual. Muzeul Guggenheim din New York a apelat în acest sens la doi arhitecți (Asymptote), cerându-le să elaboreze „primul muzeu virtual al secolului XXI". Proiectul se bazează pe conceperea a diferite module spațiale virtuale, accesibile doar prin Internet și care vor permite în special schimburi în timp real cu alte muzee Guggenheim din lume. Structurile acestui muzeu virtual sunt plastice, mobile și adaptabile la orice public (*Guggenheim Virtual Museum*, 1999).

Posibilitățile sunt, după cum vedem, uluitoare. Virtualul permite interconexiunea unor spații din ce în ce mai îndepărtate. Orice construcție reală va putea, în viitor, să însumeze oricâte spații sau celule virtuale dorim. Există aici o formidabilă dilatare a spațiului real, care este acum prelungit, amplificat și oarecum bântuit de intruziunea spațiilor virtuale.

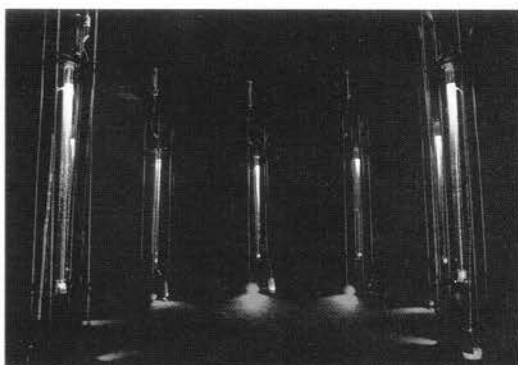
BIBLIOGRAFIE

Paul Virilio, „L'architecture improbable", în *l'Espace critique*, Paris, Christian Bourgois, 1984. „Fin de siècle", *l'Architecture d'aujourd'hui*, nr. 325, Jean-Michel Place, decembrie 1999.

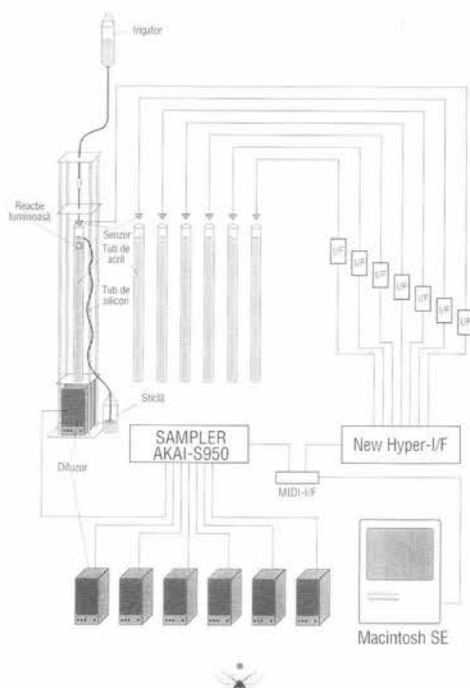
Atsuyoshi **Hikida** (Science Club), *Luminiscență*

Instalație vizuală și sonoră, 1996

„Lumina este utilizată în această lucrare asemenea unui mediu. Ea reacționează ca sângele."



Avem de-a face aici cu un studiu asupra interferențelor chimiei, sunetului, luminii și informaticii. Instalația cuprinde un computer Macintosh, niște difuzoare, tuburi de plexiglas și de silicon, senzori, o sticlă cu apă, o soluție chimică și un sistem de picurare. Dispozitivul se bazează pe principiul unei reacții în lanț, senzorii, cuplați la calculator, reacționând la stimulul soluției chimice, care produce un efect de luminiscență, imediat transpus și cuplat la un sunet. Este suficientă o picătură de soluție pentru a obține un efect luminiscent, imediat tradus în informație sonoră. După reacție, soluția se scurge din cilindru și este evacuată într-un recipient la extremitatea inferioară a fiecărui tub. Imaginea luminiscentă nu este niciodată aceeași; sunetul e sintetizat pornind de la semnalul senzorilor. Dangăte de clopot sunt utilizate ca surse sonore. Există douăzeci și una de transformări ale sunetului emis de fiecare sursă. Sunetul se schimbă la fiecare modificare a debitului de circulație a fluidului și la fiecare variație luminiscentă. Totul funcționează în stilul bătăilor inimii umane, care nu au o regularitate foarte precisă și diferă de la un om la altul.



Schemă de instalație

Performanțe muzicale

„De acum înainte, nu mai putem tranșa în mod limpede și decisiv între vizual și sonor. Computerul este aici pentru a ne conduce spre această percepție și spre această creație sintetică și totală ce apare clar ca fiind stadiul actual, și mai cu seamă viitor, al creativității umane."
Nicolas Schöffer

Nu vom lua în discuție aici câmpul imens al relațiilor dintre muzică și tehnologia de vârf. Artele plastice, totuși, s-au lărgit considerabil în cursul secolului al XX-lea și înglobează până și dimensiunea sunetului. E de ajuns să amintim aici (ca să luăm un singur exemplu) sculpturile luminocinetice ale lui Nicolas Schöffer, care, în anii 1970, comportă o dimensiune cibernetică și sonoră. Așadar, nu putem trece sub tăcere modul în care noile tehnologii modifică abordarea sonoră a instalațiilor și performanțelor. Majoritatea operelor pe care le-am descris în acest capitol au o dimensiune sonoră, ea contribuind în bună măsură la senzația de imersie căutată. Însumând 5 ecrane de pânză, cărora le corespund (la sol) 5 plăci de granit negru reflectând corpurile ce evoluează în spațiul ecranelor de proiecție, *Stations* (1994), de Bill Viola, e acompaniată de tot atâtea benzi de sunet, reproducând fiecare, într-o manieră locală, sunete submarine.

Am văzut că Paik integra sunetul în unele performanțe și instalații ale sale. Cum este acel eveniment, difuzat din 13 țări diferite și cuprinzând 13 clavecine! Alți artiști, ca Ziembinski, instalează senzori cu infraroșii care detectează mișcările și le transpun în sunete. Atau Tanaka folosește impulsurile nervoase ale mușchilor săi și manevrează astfel niște sintetizatoare. Edwin Van der Heidge se mișcă într-un spațiu vid, fără alt instrument decât o pereche de mănuși speciale *(data gloves)*, care-i permit să manipuleze (prin senzori interpuși) niște transcodificatori cu ultrasunete. Folosind sistemul teleprezenței, ambii au putut da un concert comun în direct, din două locuri îndepărtate. Ei nu erau uniți decât prin video. Piesele sonore ale Angelei Bulloch (*Crowd Sound Piece*, 1990; *Yes Sound Chair*, 1991) funcționează prin interacțiune și-l invită, de pildă, pe

vizitator să pășească pe un covor dotat cu senzori, ceea ce declanșează imediat un tunet de aplauze.

Am evocat deja performanțele muzicale ale lui Laurie Anderson. În 1996, Tod Machover, inginer la MIT, prezintă la Lincoln Center din New York un experiment de operă interactivă *(Brain Opera)*. Scrisă doar parțial, opera va fi completată și „terminată" de către utilizatorii Net-ului. În 2001, la Festivalul noilor tehnologii de la Linz (Austria), 200 de telefoane mobile sunt distribuite de compozitorul Golan Levin *(Telesymphony)* participanților la concert. Transformați în performeri, muzicienii declanșează soneria diverselor mobile și se lansează într-un uluitor număr de sonerii melodice. Japonezul Haruki Nishijima își echipează performerii cu plase de fluturi și-i trimite să prindă un soi de „insecte electronice" (*Remain in Light*, 2001). El lucrează, în fapt, cu frecvențe sonore care sunt apoi retranscrise într-un roi de lumini multicolore și proiectate pe ecran.

Și aici, ca și în domeniul jocurilor, frontiera dintre ludic și estetic rămâne confuză. Vedem astfel cum apar, în universul Net-ului, o mulțime de realizări poetice sau extravagante. Așa sunt, de pildă, „jucăriile sonore" propuse de site-ul Soundtoys. Fiecare lucrare face apel la competențe diverse (artiști, designeri, muzicieni etc). Ele își propun să studieze relațiile dintre sunet, imagine și text. Internautul poate astfel să exploreze viața sonoră a fundului mării (Neal Cody și Ben Lunt, *Aquacoustica*, 2002), să manipuleze corpuri solide colorate care produc sunete prin ciocnire (Peter Luining, *Traber 073*, 2001), sau chiar să navigheze în sunetele de fond, cu frecvență joasă și în mod curent imperceptibile, ale orașului New York (Hidekazu Minami, *Infrasonic Soundscape*, 2001).

BIBLIOGRAFIE

Jean-Yves Bosseur, *le Sonore et le visuel*, Paris, Dis Voir, 1992.
Florence de Mèredieu, „Le son", în *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Bordas, 1994; Larousse, 2004.

Jeffrey **Shaw**

Născut la Melbourne în 1944. Trăiește la Amsterdam.

„Arta este o grea mașinărie de discursuri care se poate folosi de orice mediu și se poate întrupa în el. [...] Realitățile virtuale generate de computer sunt un nou spațiu de ficțiune..."

Jeffrey Shaw a început prin a colabora la spectacole de masă, utilizând tot felul de tehnici, mergând de la pirotehnie și laser la proiecții pe ecrane multiple. Fascinat de percepție și de problemele complexe pe care le pune substituirea (sau mixajul) unui ambient artificial cu unul natural, el a dus la bun sfârșit numeroase instalații virtuale. *The Legible City* (Manhattan, Karlsruhe, 1989–1991) este un dispozitiv interactiv care utilizează o bicicletă și imagini digitale. Pe măsură ce pedalează și orientează ghidonul bicicletei pe care stă așezat, vizitatorul parcurge labirintul unui oraș virtual ale cărui volume se înscriu sub formă de litere uriașe pe ecranul din fața lui. Se formează cuvinte, fraze, toate în mișcare, tridimensionale și colorate, trimițând la istoria oricărui oraș.



The Legible City, dispozitiv interactiv și imagini digitale, 1989–1991

Jeffrey Shaw a realizat și alte dispozitive, precum *E.V.E.* (*Extended Virtual Environment*, 1993), o nouă formă de ambient de vizualizare, imersiv și interactiv. Pătrunzând în chiar inima unei structuri gonflabile în formă de semi-sferă (în interiorul căreia sunt proiectate imagini cu ajutorul unui robot central), vizitatorul echipat cu o cască dirijează mișcarea imaginilor printre care se preumblă.

CÂTEVA INSTALAȚII INTERACTIVE

The Legible City, 1989–1991. *The Virtual Museum* 1991.

BIBLIOGRAFIE

Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.

Arte plastice și muzeografie

„Trăim o schimbare istorică radicală, care ne face să trecem de la schimburi de bunuri și piețe la relații bazate pe accesul la rețele."
Jeremy Rifkin

The Virtual Museum de Jeffrey Shaw permite vizitatorului să se plimbe din sală în sală fără a-și părăsi fotoliul. Elaborat în 1991, acest dispozitiv comportă un fotoliu dotat cu manete, plasat în fața unui televizor și montat pe o platformă turnantă. Odată așezat în fotoliu, vizitatorul acestui muzeu de o factură nouă privește, pe ecran, un fel de sală mare populată cu litere uriașe. Mișcările capului („avansați", „retrageți-vă") permit vizitatorului să se orienteze în interiorul acestui „muzeu virtual". Prezentat în spațiul muzeului la Villette, dispozitivul se afla într-o sală care avea, în cele patru colțuri, patru cuburi colorate (roșu, verde, albastru, galben). Pe ecran, vizitatorul vedea o replică informatică a sălii în care ședea. Rotindu-și fotoliul, el punea în mișcare platforma din interiorul încăperii reale. Simultan, ecranul afișa o panoramă care defila și pivota în aceeași manieră. Patru săli de expoziție (corespunzând celor patru cuburi din încăperea reală) pluteau în colțurile încăperii virtuale. Publicul putea traversa pereții și putea vizita „expozițiile prezentate".

Dincolo de interesul în sine, acest *Muzeu virtual* arată cum dematerializarea operei de artă dă naștere azi unui nou tip de relație cu opera, care antrenează modificări ale artei înseși. Se schimbă, înainte de toate, prezentarea și circulația operelor. Asistăm la apariția muzeelor și galeriilor virtuale, care propun spectatorului un cu totul alt raport cu arta. Fiecare galerie de artă, fiecare muzeu este dublat acum de o ipostază digitală. Console interactive propun, la intrarea sau în interiorul muzeului, forme de pre-parcurs indicatoare. Muzeele și instituțiile culturale au propriile lor site-uri. Raportul cu opera de artă este, așadar, amplu „dematerializat", fie că avem de-a face cu reproducerea digitală a tablourilor și operelor vechi, fie, dimpotrivă, cu opere „imateriale", concepute și produse direct pentru Net.

Benjamin Britton propunea, în 1997, un dispozitiv de realitate virtuală interactivă, reproducând grota de la Lascaux și îngăduind „navigarea" prin ea. Vizita virtuală efectuată cu ajutorul CD-Rom-ului prin muzeele Orsay, Luvru sau oricare alt mare muzeu rupe în mod radical cu tradiționalul parcurs prin muzeul „real". Perceperea operei se schimbă totalmente. Și această percepere se răsfrânge asupra operei înseși. Avem de-a face de acum înainte mai degrabă cu *o imagine,* decât cu o operă, cu o imagine pe care Net-ul ne propune să o explorăm în cele mai mici detalii și despre care ni se furnizează o mulțime de informații. Bogăția comentariilor ne face să știm totul despre operă, despre autorul ei și despre contextul în care acest tablou (sau această sculptură) s-a născut. Dar ați intrat, oare, în felul acesta, în contact cu opera care a fost pictată (sau sculptată) cândva de artist? Întrebarea rămâne. Pentru că noi suntem, mai mult decât oricând, în era lecturilor și a parcursurilor programate. De multe ori, „perfect" sau „gata făcut" și predigerat.

Vizita reală se dublează astfel frecvent cu o a doua vizită, virtuală. Am intrat într-o eră a dedublărilor și a redublărilor protocoalelor sociale. Muntadas propune, începând din 1991, termenul de „oraș muzeu", orașele contemporane apărând de acum înainte ca niște gigantice muzee în aer liber. Frontierele dintre artă și oraș, dintre real și ficțiune devin permeabile. Dar, invers față de ceea ce se petrecea prin anii 1970, când se dorea ca arta să fie cât mai mult invadată de viață, astăzi se produce contrariul. Viața „reală" și altădată „naturală" este din ce în ce mai mult invadată și devorată de artificiu. Mai cu seamă că site-urile Internet – complete, ilustrate și detaliate – ne permit să efectuăm, fără a ne deplasa la celălalt capăt al lumii, o vizită (virtuală) a colecțiilor permanente, ca și a celor temporare, din cele mai mari muzee ale planetei. Fără îndoială că raportul cu opera nu se resimte, pentru că noi avem de-a face cu *o imagine* (sau cu un proces: joc, dispozitiv interactiv, schimb etc) și nu cu o operă „fizică", așa cum erau tabloul sau statuia.

În paralel cu aceste deplasări virtuale pe site-urile muzeelor sau galeriilor, unii parteneri artistici încearcă să dezvolte alte tipuri de proiecte ce profită în mod direct de aportul noilor tehnologii. Galeria

newyorkeză The Project ne propune astfel să configurăm noi înșine pe computer opera pe care o dorim; odată determinate culorile, alese dintr-o paletă foarte largă, opera e programată și trasă la imprimantă. „Artă la pachet", vor spune unii, și nu se poate să nu ne gândim la acele portrete foto sau video realizate la cerere de agenții comerciale. Artiștii înșiși și-au apropiat aceste noi dispozitive. În 2001, Pierrick Sorin realizează o bandă video documentară, aducând în scenă artiști fictivi. El prezintă, cu cea mai mare seriozitate din lume, „simulacrele de proiecte artistice monumentale" ale acestor artiști *(Nantes, projets d'artistes)*. Parodiind ideea comună conform căreia muzeele vor constitui cimitire ale artei vii, acționând ca organizator de expoziții într-un muzeu imaginar de un tip nou, Kazuhiko Hachiya propune, la rândul lui, pe rețelele Net, al său *Cimitir electronic* (*Virtual Pet Cemetery*, 1999–2003). Internautul își poate programa dinainte propriul necrolog, care va fi publicat aici după moartea sa. Pentru că, așa cum precizează artistul, oamenii vor avea cu siguranță, în viitor, două morminte: „unul pentru carne și unul pentru spirit".

CD-ROM

Dictionnaire multimédia de l'art moderne et contemporain, Hazan/Réunion des musées nationaux, 1996. *La Collection du Centre Georges Pompidou,* Centre Pompidou/Infogrames, 1997. *Le Louvre,* vizită virtuală, CD-Rom, Réunion des musées nationaux / Montparnasse Multimédia, 1999. *Musée d'Orsay,* vizită virtuală, CD-Rom, Réunion des musées nationaux / Montparnasse Multimédia, 1999. Michel Jaffrennou, *Museum Jean Tinguely Basel,* Et alors Production, 1998.

CÂTEVA SITE-URI

Muzeul Ermitaj (www.hermitagemuseum.org), Guggenheim (New York și Bilbao: www.guggenheim.org), MOMA (www.moma.org), White Cube Gallery (www.whitecube.com).

„Dezrădăcinarea legată de noua tehnologie ar putea să ne promită o emancipare..."
Jean-François Lyotard

Această ipoteză a lui Jean-François Lyotard îndeamnă la reflecții privind două puncte esențiale. Pe de o parte, formidabila emancipare corporală, spațială, temporală și mentală spre care ne duc noile tehnologii; pe de altă parte, neliniștea mai mult decât legitimă pe care o suscită aceste modificări (deopotrivă sociale, culturale, economice). Se naște o serie întreagă de întrebări cruciale pe care nu le putem eluda.

După cum am văzut, dezvoltările artei video au permis, în ultimii ani, o reînnoire radicală a artelor plastice. Și ar trebui să vorbim aici în termeni de decenii, întrucât premisele acestei schimbări datează de la începutul anilor 1960. Abia astăzi – dată fiind faima recentă a instalațiilor video și introducerea lor în toate marile târguri de artă, cum ar fi târgul de la Basel, Documenta, Fiac, Bienala de la Veneția și multe altele – putem măsura impactul acestei tehnici ale cărei dezvoltări comerciale datează de după război. Arta pe computer, care a debutat pe la sfârșitul anilor 1950, a avut nevoie de timp pentru a se impune. Arta digitală a reușit să aibă un impact în cetate esențialmente prin ceea ce numim „instalație". Și a reușit în special datorită ultimelor două avataruri ale sale: interactivitatea și virtualitatea.

Am văzut astfel multiplicându-se experiențele de integrare a artelor tehnologice în comunitate. Animarea, de către Chaos Computer Club (în octombrie 2002, cu prilejul unei „Nopți albe" organizate de primăria Parisului) a unei fațade a Bibliotecii Naționale a Franței, plasată pe malurile Senei, este un exemplu deosebit de reușit pentru acest tip de opere. *Hackerii* de la Chaos Computer Club au transformat peretele de sticlă al bibliotecii în uriașe traiectorii scânteietoare. Iluminată din interior, fiecare fereastră constituia echivalentul unui pixel căruia i se putea atribui un grad de obscuritate sau de luminozitate special. Pilotate prin computer, figuri, forme și jocuri de lumină se compuneau și se descompuneau pe ecranul gigantic al fațadei. Mai mult, compunând un număr pe propriul telefon mobil, fiecare spectator putea să se conecteze la dispozitiv și să transforme fațada în joc interactiv.

Trebuie să amintim însă că aceste modificări ale artei se înscriu în câmpul unei mutații mult mai ample: cea a unei civilizații fondate pe principiile mondializării și ale universalizării tuturor schimburilor. Comunicarea nu se mai organizează acum în jurul unei axe centrale dinspre care se distribuie toate informațiile (nu mai există ax central, iar societățile nu mai pot fi gândite în chipul unor structuri arborescente), ci conform unui sistem de rețele cu conexiuni multiple (*rizomul*, ca să preluăm un termen deleuzian, mai actual decât oricând) în cadrul cărora se exercită o circulație permanentă și redundantă.

Demultiplicată la nesfârșit, amplificându-se într-o manieră capilară, ca o gigantică pânză de păianjen.

Celălalt element important privește interconexiunea din ce în ce mai strânsă a acestor tehnici, care constituiau altădată apanajul unui grup restrâns și la care artiștii nu aveau acces decât prin intermediul universității sau al laboratoarelor de cercetări. Aceste tehnici (desigur, în formele lor cele mai simple și mai economice) sunt astăzi la îndemâna unui număr mult mai mare de persoane, digitalul invadând din ce în ce mai mult căminele.

Trebuie deci să ținem seama de două fenomene care se află îndărătul actualei mutații a civilizației noastre, și anume:

– mondializarea și globalizarea (care au drept corolar o „restrângere" a planetei);

– micșorarea spațiului-timp (decurgând din accelerarea considerabilă a transmiterii informațiilor).

Rizom

Tijă subterană cu ramificații deosebit de dezvoltate. Termenul este utilizat de Gilles Deleuze și Félix Guattari pentru a desemna structura în „rețea" a societății noastre: „Rizomul procedează prin variație, expansiune, cucerire, captură, injectare. [...] rizomul se raportează la o hartă ce trebuie produsă, construită, mereu demontabilă, conectabilă, răsturnabilă, modificabilă, cu intrări și ieșiri multiple..."
(Mille Plateaux, 1980)

Artistul dispune astăzi de o sumedenie de tehnici, dintre care unele sunt foarte vechi. Și nu ar trebui să le uităm, pentru că ele constituie un imens rezervor în care artiștii continuă să scotocească. Noile tehnici, în schimb (pe care am încercat să le analizăm aici), privesc dezvoltările mai recente ale științei și tehnologiei – video, imagine de sinteză, hologramă, dispozitiv interactiv, biologie genetică etc.

Tehnologiile au avut întotdeauna un impact asupra dezvoltării diferitelor arte. Și au modificat în profunzime societățile care le-au promovat. În contextul tehnologic actual, putem desluși un număr destul de mare de schimbări. Mai trebuie să precizăm că aceste schimbări reprezintă unele tendințe mai mult sau mai puțin puternice în dezvoltarea societății actuale, dar care nu ar putea, ele singure, să acopere totalitatea artelor de astăzi.

O schimbare în relația cu materia

„În chip fundamental, ceea ce face ca un element să fie uzual nu mai este înfățișarea, ci întrebuințarea sa. Ea îi definește valoarea. Iar moneda de schimb a acestei valori e imaginea."
Bill Viola

Care sunt, așadar, mutațiile survenite în creația artistică și în relația noastră cu opera de artă? Prima schimbare privește raportul cu materialul. Opera devine ușoară, se eliberează de acele suporturi „grele" care sunt lemnul, marmura, șevaletul și rama tabloului etc. Ceea ce constituie acum suportul tabloului este, din ce în ce mai mult, *imaginea* – fluidă, imaterială, imponderabilă. Imaginea lipsită de carne a noilor media. Instalația îl ancorează

pe spectator în plin centrul imaginii. El se vede cufundat în ea, străbătut corporal și senzorial, ca de baia de lavă în care plutește corpul lui Pipilotti Rist (*Selfless in the Bath of Lava*, 1994).

Imaterial
Care tinde spre dispariția materiei, grele, carnale. Caracterizează lumile virtuale, care par transparente, instabile, golite de substanță.

Constrângerea tehnică nu rămâne mai puțin importantă. Am putea spune chiar că această constrângere se amplifică, pe măsură ce rețelele și dispozitivele folosite devin tot mai sofisticate. Nimic nu este, într-un anume sens, mai constrângător decât aceste noi dispozitive în cadrul cărora spectatorul se deplasează, într-un costum special – cască și mănuși cu senzori –, printr-un mediu împânat cu computere, cu senzori și fibre optice. La această constrângere tehnică, se cuvine să adăugăm, pentru unele tehnologii avansate, o constrângere economică: costul ridicat al materialului și al întreținerii lui; cu riscul permanent (pe care comisarii de expoziții multimedia îl cunosc prea bine) al unei pene de sistem.

Schimbarea în relația cu materia trece mai cu seamă printr-o modificare a raportului cu spațiul și timpul. Am analizat anterior fenomenul teleprezenței, așa cum a putut fi el utilizat în instalația *Dal Vivo*, realizată în 1998 la Milano de Laurie Anderson. Ubicuitatea, posibilă prin intermediul teleprezenței, stranietatea tulburătoare a acelei figuri fantomatice și totuși „reale", care „schimba locul", toate acestea pun în lumină angrenajul puternic al fenomenului. Prezentarea operei, așa cum am văzut, se modifică și ea, o dată cu apariția muzeelor și galeriilor virtuale care propun spectatorului o cu totul altă relație cu arta: dematerializată și ea, fie că e vorba de reproducerea digitală a unor tablouri și opere vechi, fie, din contra, de opere „imateriale", direct concepute și produse pentru Net. Vizita virtuală la Muzeul Orsay (sau la orice alt mare muzeu) nu are nimic de-a face cu tradiționalul parcurs prin muzeul „real". Abordarea operei este mai abstractă, mai conceptuală. Și opera însăși se transformă. Ceea ce este, firește, amețitor! Opera își pierde dimensiunea ei carnală, palpabilă și seamănă din ce în ce mai mult cu o clonă sau cu o dublură a ei înseși. Ectoplasm imaterial. Fantomă ezitând pe pragul vizibilului și care ne poartă în universuri stranii.

O schimbare în relația artistului cu opera și cu publicul

„Sforile marionetei, ca rizom sau multiplicitate, nu trimit cu gândul la voința presupusă ca atare a unui artist sau a unui mânuitor, ci la multiplicitatea fibrelor nervoase care formează la rândul lor o altă marionetă conform altor dimensiuni conectate la primele."
Gilles Deleuze și Félix Guattari

Pipilotti Rist, *Selfless in the Bath of Lava*, instalație video, 1994



Artist al rețelelor, Roy Ascott a propus de curând noțiunea de „paternitate", sau de creație „împărtășită", opera devenind producție colectivă. Această schimbare se manifestă în mod special pe planul interacțiunii. Faptul că opera este acum concepută într-o manieră deschisă, că împlinirea ei necesită prezența și acțiunea spectatorului, toate acestea tind să schimbe regula jocului. Se poate merge astăzi până la a concepe și a realiza opere anonime, cum sunt acele imagini construite în colectiv de către indivizi situați în cele patru zări ale planetei (cf. *Générateur poïétique,* creat de Olivier Auber în 1986: cuplați la Net, un număr de indivizi participă la elaborarea colectivă a unui mozaic).

Aici își capătă întregul ei sens metafora marionetei (sau a supra-marionetei), așa cum a fost ea utilizată de către Deleuze

și Guattari. Încrucișarea complexă a fibrelor nervoase, asociată cu faptul că fiecare dintre ele depinde de o altă încrucișare de linii complexe, ne dă măsura dimensiunii cu adevărat amețitoare a unei rețele. Ceea ce altădată puteam numi „paternitatea" (sau „maternitatea") operei se diluează în infinitul mic al rețelei, se pierde în capilaritatea fibrelor și a firelor sale.

Opera se înscrie tot mai mult într-o relație de participare. Diluarea operei în rețele, ivirea fugară și dispariția la fel de bruscă a operelor difuzate pe Net, totul ne duce cu gândul la acea fabulă a lui Nietzsche, fabulă conform căreia, pe o planetă îndepărtată, niște animale inteligente au inventat într-o zi cunoașterea. Dar această stea nu a făcut decât să apară pentru a dispărea imediat. Ceea ce ilustrează fragilitatea lucrurilor omenești și ar putea fi foarte bine o caracteristică a lumii actuale.

Ubicuitate
Caracteristică a ceea ce poate ocupa mai multe locuri în același timp. Teleprezența permite astăzi un gen de prezență pre-înregistrată sau de „prezență la distanță" care vine să dubleze și să redubleze corpul real.

Romantismul lui Andy Warhol l-a îndemnat recent să promită fiecăruia sfertul lui de oră de celebritate. Un sfert de oră! Ce lux! Ce răsfăț temporal, comparat cu durata efemeră a operelor care nu fac literalmente decât să „treacă". Să circule. Să navigheze. Și apoi, să dispară!

Aceste fenomene de diluare, această tendință spre anonimat sau spre colectivism a operei se lovesc, evident, de rezistențe puternice. Rezistențe ale artiștilor, dotați cu un ego destul de puternic. Rezistențe ale pieței de artă, care are nevoie de eticheta cu numele artistului pentru a putea valorifica opera. În fine, rezistențe sociale, datorate câtorva secole de „vedetism" artistic. Și nu știm, la ora actuală, care dintre aceste tendințe se va impune.

O modificare a relației cu realul

„Realul nu mai este determinat cu claritate. Locul, timpul, materia admit libertăți pe care nu le presimțeam deloc cu ceva timp înainte."
Paul Valéry, „Regards sur le monde actuel"

Mecanismul teleprezenței ar putea susține și aici analiza noastră. În cadrul instalației *Dal Vivo,* realizată de Laurie Anderson, mă aflu,

oare, în prezența unei realități sau a unei „clone"? Unde este realul? Unde este „adevăratul" Santino? În prea-plinul imaginii sau în spațiul închis, și indicat ca „real", al claustrării și al temniței? Ne vom îngădui, totuși, să punem o altă întrebare (care nu e cu siguranță inocentă): din această optică, Santino (deținutul) mai are nevoie să se elibereze din pușcărie?
Ambienturile, închise și deschise totodată, prin care se deplasează vizitatorul sunt străbătute prin imersie. Sunt convocate toate simțurile; spectatorul este înconjurat, cufundat, saturat de imagini și de stimuli. Nu mai avem de-a face, ca altădată, cu un tablou sau cu o statuie, pe care le percepem ca obiecte exterioare nouă. Noile dispozitive plastice se înrudesc tot mai mult cu procesul visului, așa cum l-a descris Freud. Aceste locuri artificiale sunt, în consecință, percepute *ca și cum ar fi* „reale". Totul este aici „dramatizat", resimțit „ca adevărat". Mai mult, se pare că noi „locuiam" aceste universuri imaginare astfel încât regăsim acolo vivacitatea senzației despre care credeam odinioară că aparține doar lumii perceptive „reale".
Ideea de „peisaj" sau de ambient virtual tinde, așadar, să se impună. Orice instalație se prezintă astăzi sub forma unui peisaj artificial. O lucrare ca *The Nap* (*Siesta,* 1995), omagiu adus de Antoni Muntadas cineastului olandez Joris Ivens, funcționează ca metaforă a acestui vis colectiv pe care artiștii îl propun astăzi publicului lor. În centrul instalației: un fotoliu acoperit cu o pânză drapată. Pe pânza care acoperă fotoliul și pe ecranele dispuse în jur se proiectează un montaj de filme vechi. Deformate de contururile fotoliului și de pliurile pânzei, se succed imagini ale lumii industriale (mașini, uzine, muncitori etc). Ele se află acolo ca elemente ale unui vis vechi



Shi Yong, *Made in China*, fotografie digitală, 1997



Antoni Muntadas, *The Board Room*, instalație video, 1987. Detaliu.

sau ale unei memorii. În culisele instalației, vizitatorul poate contempla alte imagini, care au legătură de această dată nu cu lumea muncitoare, ci cu acea putere care amestecă și manevrează cărțile în arierplan. Extinse adesea la dimensiunea unui oraș, aceste instalații sau dispozitive tind să modeleze și să remodeleze în profunzime ambientul urban.

Extensia, până la diluare, a fenomenului artistic

„Arta este viață, viața este artă."
Joseph Beuys

Ne amintim că Marx, odinioară și în cu totul alt context, evoca posibilitatea unei societăți fără clase în care nu ar mai exista artiști profesioniști, ci toți oamenii ar fi artiști. Mai recent, Beuys a insistat, și el, asupra capacităților creatoare ale fiecărui om și asupra necesității de a concepe arta într-un mod lărgit și ca „sculptură socială". Modalitățile actualei extensii și diluări ale artei în social nu i-ar fi satisfăcut, desigur, nici pe Marx, nici pe Beuys. Este remarcabil, totuși, că ei au prevăzut, amândoi, această posibilitate. La această oră apar noi categorii de artiști, de formație tehnică sau științifică. Între discipline (și între profesii) au loc interferențe semnificative. Numeroși tehnicieni s-au găsit astfel „prinși" în jocul artei.

Trebuie să constatăm că nu mai există astăzi o artă „separată", granițele au explodat, arta a fost extinsă la zona non-artei, la tot ceea ce nu putea fi considerat, altădată, ca relevant pentru sfera estetică. Totul este acum susceptibil de a intra în sfera estetică și s-a vorbit mult, în consecință, de estetizarea globală a civilizației.

Duchamp a jucat un rol considerabil în această atotcuprindere a operei de artă, voința artistului (și, astăzi, simplul joc al mediilor și al societății globale) putând transforma orice obiect,

Antoni Muntadas,
The Nap (Siesta),
instalație video, 1995



orice act în operă de artă. Nu trebuie decât să observăm prestigiul crescând atribuit, în ultimii ani, comisarilor de expoziții și, mai recent, colecționarilor, aceștia fiind chiar pe cale de a trece drept noii „artiști", capabili să facă și să desfacă cota lucrărilor de artă.

Interactivitatea se manifestă astăzi sub forma unui gigantic joc social. În această rețea, fiecare poate acționa, participa, funcționa, schimba... Ar trebui să ne punem, totuși, întrebări cu privire la natura și sensul acestei interactivități, ce seamănă adesea cu o formă goală. Golită de acel „sens" despre care vorbim din ce în ce mai puțin.

Interactivitatea și folosirea Net-ului induc, de altminteri, un apel intens la creativitatea fiecăruia. Se înțelege astfel că se poate profila, la orizontul civilizației noastre, ideea unei arte făcute pentru toți. Nu se pune nicicum problema dispariției artelor numite profesioniste. Dar vechea (și atrăgătoarea) utopie a creativității tuturor și pentru toți revine în actualitate, asemenea unui străvechi animal fabulos.

Sporirea timpului liber, dezvoltarea previzibilă a hobbyurilor etc, totul nu face decât să accentueze această tendință. Dar vom avea, oare, de-a face cu o activitate și cu un mod de expresie similar cu ceea ce s-a vehiculat multă vreme sub numele de „artă"? Nu este sigur. Și poate că vom fi obligați, foarte curând, să ne revizuim toate definițiile privind sfera sau domeniul artei!

Dimensiunea ludică

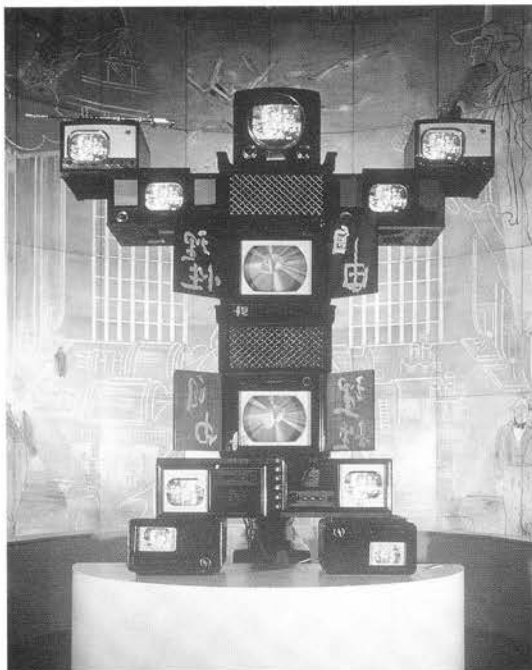
„Dacă arta nu m-ar mai amuza, nu m-aș mai ocupa de ea."
Michel Jaffrennou

Artiștii manipulează în mod frecvent noile tehnologii în stilul petardelor și al rachetelor unui gigantic foc de artificii. Relația lor cu instrumentul este ludică, festivă și cade adesea în deriziune. Noile media resuscitează efectiv simțul sărbătorii. A sărbătorii electronice. Anticipând viitoarele prodigii ale noilor tehnologii, Pierrick Sorin imagina recent că oamenii ar putea face să apară, în peisaj, un curcubeu, schimbând informații (pozitive, se înțelege) pe telefonul lor mobil.

Alții cred și mai mult în virtuțile instrumentului, în mixarea tehnicilor. Nu trebuie să uităm, în nici un fel, gama bogată a tuturor acelor tehnici ancestrale care sunt astăzi la dispoziția artistului. De multe ori, tocmai alianța bricolajului cu tehnologia de vârf dă operelor de artă contemporană savoarea lor, în același timp high-tech, dar și puțin desuetă. Am intrat, de altfel, în era protezelor, viul și artificialul împletindu-se tot mai mult. Această împletire poate fi trăită ca o spaimă. Ea poate, însă, așa cum o văd mulți artiști, să fie tratată ca un joc.

Nam June Paik a întreținut întotdeauna o relație admirativă și ludică cu tehnologia, care i-a oferit o mulțime de unelte și i-a permis să se joace cu lumea. Această familiaritate cu instrumentul tehnic l-a împins să se înconjoare, cu ironie, de o familie de roboți televizuali (tată, mamă, mătușă, unchi, copii etc) pe care i-a prezentat, începând din 1986, sub diferite forme. El revine astfel la fantasmele debutului său, când, în 1964, a construit faimosul *Robot K-456*. Meșterit din sârme de fier, acest robot era comandat de la distanță. La o expoziție de la Whitney Museum of American Art, în 1982, Paik face robotul să iasă în stradă; el va face câțiva pași pe Madison Avenue și va fi răsturnat de o mașină la o intersecție. Accident programat de Paik însuși și pe care el îl va comenta, precizând că este genul de accident căruia va trebui de acum înainte să-i facem față în secolul al XXI-lea. Opera se înscrie, așadar, tot mai mult într-o

relație de participare și joc. Modelul jocului tinde, de altfel, să se instaureze, la ora actuală, ca o paradigmă a operei de artă. Artistul este cel care inventează și propune regulile. Iar spectatorilor și internauților le propune, ulterior, să se joace. Înmulțirea dispozitivelor interactive întărește această accelerare a fenomenelor ludice. Vizitatorul ambienturilor și instalațiilor se întreabă din ce în ce mai des: Cum funcționează asta? Pe ce buton să apăs? Ce manetă să manevrez? Și se amuză de efectele produse. Imaginea este în centrul dispozitivelor ludice. Asupra ei este îndemnat spectatorul să acționeze. Această imagine este trăită prin intermediul unei materii – plastice, maleabile, fluide și tactile. Ea tinde să ne devină familiară. Ceea ce este, într-o mare măsură, o consecință a pierderii acelei transcendențe și a acelei *aure* care caracterizau odinioară opera de artă, pierdere pe care Walter Benjamin a deplâns-o în mod semnificativ. Arta care rezultă de aici este o artă din ce în ce mai *domestică* (*i.e.* consumată într-un spațiu public, dar și acasă, într-un spațiu privat) și, în același timp, din ce în ce mai *domesticită*, controlul asupra diferiților parametri ai imaginii fiind astăzi una dintre componentele esențiale. Dispozitivele reintroduc, totodată, profitând de o puternică dezorientare spațială, acel sentiment tulburător și straniu care constituie întotdeauna savoarea a ceea ce noi continuăm să acceptăm sub numele de operă de artă.

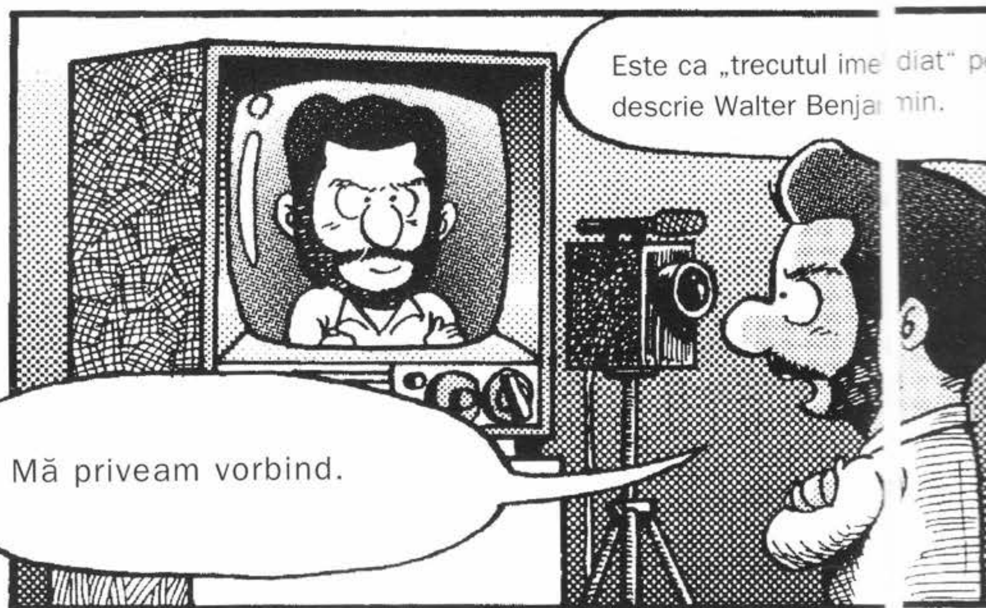


Nam June Paik, *Voltaire*, sculptură video, 1989

Capitolul 3 Video, Pop, Punk și Sex

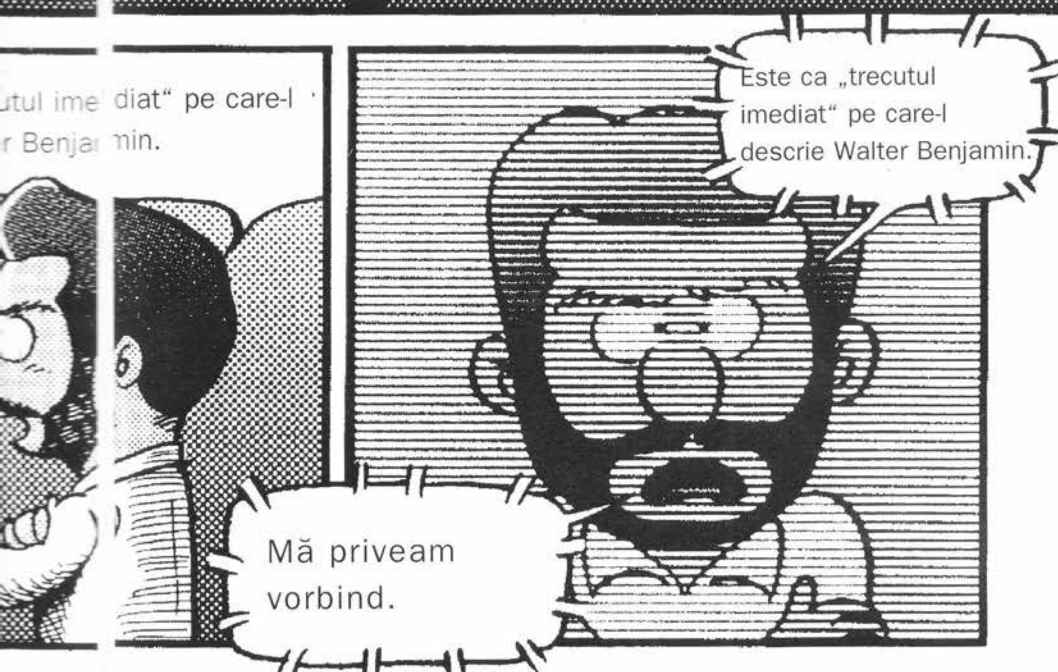
Mă gândesc la video
în termeni de auto-referință.





Manga Dan Graham Story,
scris de Fumihiro Nonomura,
ilustrat de Ken Tanimoto


E un fel de oglindă care reflectă inconștientul subiectului.


Este ca „trecutul imediat" pe care-l descrie Walter Benjamin.
Mă priveam vorbind.

Concluzii

„Tehnologia ne îndeamnă tot timpul să ne întrebăm ce este real. Televiziunea este reală? Unii răspund nu, și totuși ea are mai mult efect asupra oamenilor de astăzi decât peisajul natural. [...] Noi suntem deja, și am fost întotdeauna, într-un peisaj al percepției imaginare."
Bill Viola

Ce se întâmplă, așadar, în zorii acestui nou mileniu, în relația dintre artă și tehnică, dintre artă și societate? Arta video va fi jucat un rol considerabil în lărgirea noțiunii de artă în ultimele decenii ale secolului al XX-lea, mai cu seamă prin crearea a ceea ce desemnăm astăzi sub numele de instalație, dar putem spune același lucru și despre performanță, ecranul furnizând artistului (și spectatorului) o oglindă în care se poate privi (și poate privi societatea) în chip decalat. Ordonată, controlată, încorsetată, imaginea digitală a moștenit multă vreme toate academismele. Ea a devenit interesantă abia când a intrat în contact cu alte modalități de expresie, perturbându-le sau furnizându-le o osatură. Crearea unor dispozitive interactive și a unor ambienturi virtuale a contribuit și ea, din plin, la reînnoirea artelor plastice. Simțurile și participarea spectatorului sunt solicitate din ce în ce mai mult. Opera seamănă cu un ritual colectiv și în devenire. Arta se teatralizează și se mediatizează. Acțiunea ei asupra mediului înconjurător este tot mai perceptibilă. Arta invadează habitatul; intervenții și itinerarii interactive sunt propuse în cetate.

Puterea „centrifugă" a imaginilor, această putere care le face să se amplifice, să se răspândească și să ocupe (ca un decor) ambientul în întregul lui, este magistral ilustrată de o instalație cu același nume (*Centrifuge*, 2002), a japonezului Kazuhiko Hachiya. Dispozitivul se articulează în jurul unui inel larg, dispus pe verticală și pe care sunt fixate mici camere de luat vederi. Ele captează imaginea vizitatorilor care traversează acest cerc și se regăsesc pe scenă, în centrul instalației. Imaginile captate sunt imediat redistribuite pe circuitul instalației și pe 360°.

S-a insistat mult asupra armoniei unor curbe matematice, asupra potențialului estetic degajat de simpla funcționalitate tehnică sau științifică. Unele „opere" au fost create de tehnicieni cu un scop pur

practic, și abia după aceea s-au trezit înzestrate cu o forță estetică. Istoria tehnicilor este plină de asemenea fenomene. Așa se întâmplă astăzi cu anumite imagini, cum sunt fractalii, tijele de bambus digitalizate sau structurile arborescente generate de mașină. Tehnicianul devine artist „fără voia lui" și sfârșește uneori prin a se prinde în joc. Lumea se estetizează. Arta se răspândește și se diluează în social în genul unei capilarități tot mai puțin controlabile. Ne putem bucura, sau ne putem alarma. În orice caz, suntem pe cale de a trece un prag. De aici se nasc o serie de ambiguități și neînțelegeri privind relațiile dintre artă și tehnică, dintre artă și știință, dintre artă și societate. Neînțelegeri întreținute de statutul de acum flotant și ambiguu al operei, noțiunea de artă lărgindu-și câmpul atât de mult încât nu mai îngăduie o strictă deosebire între sfera artistică și sfera non-artistică. Mulți s-au năpustit în breșa astfel creată și se proclamă artiști de cum trag o linie. Această situație a avut ca efect o multiplicare și o supralicitare de producții perfect academice, interesante, poate, în plan tehnic, dar trimițând adesea la estetici depășite. Cât despre execuția mecanică a lucrărilor, ea nu este un lucru nou, dar, amplificându-se considerabil, nu simplifică deloc cercetarea și aplicarea unor criterii de apreciere a operelor. În consecință, publicul este tot mai mult redus la propriul lui subiectivism. Subiectivism foarte marcat (și manipulat) prin efectele de modă și prin discursuri estetice prestabilite care proliferează (sub paravanul unei informări de masă și a unei orientări pedagogice a diverselor segmente de public). Ponderea tehnicii pare astfel o miză fundamentală pentru o mare parte din arta actuală. În acest context dificil, rolul artistului pare a fi, mai mult decât oricând, acela de a-și asuma, de a stăpâni și de a depăși diversele date (materiale, fizice și sociologice) ale momentului.

Dezvoltarea noilor tehnologii suscită astfel probleme enorme, arta devenind un soi de monedă comună, pe care o schimbă între ei membrii unui trib internațional. Această estetizare globală se exercită pe fondul mondializării. Nu trebuie, în consecință, să ne amăgim: interactivitatea poate acoperi ea însăși forme de acțiune programată și pseudo-alegeri predeterminate. Ar trebui, de altminteri, să privim cu circumspecție și teamă această „omni-pedagogie" care se vâră oarecum peste tot, acțiunile spectatorilor apărând tot mai

canalizate și dirijate. Funcția artei este, oare, aceea de a netezi și șlefui? Trebuie să facem din artă o formă de ucenicie pentru viața socială, politică și economică? Să pregătim, oarecum, individul pentru viitoarele lui roluri sociale, cu ajutorul interactivității artistice? Nu am risca, oare, să ajungem la o percepere din ce în ce mai dirijată a artei, dar și a socialului, într-o societate a schimburilor tot mai programate și formalizate? Nu ar apărea riscul unei forme de robotizare planetară?

Să ne înțelegem: nu se pune problema de a recuza dimensiunea pedagogică a artei. O dimensiune de care instituțiile țin seama și pe care trebuie să o dezvoltăm în continuare. Dar această „întrebuințare", această „manipulare" a artei s-ar cuveni să intervină abia într-un al doilea rând. Și ca un fenomen exterior artei înseși. Arta avangardelor secolului al XX-lea a fost gândită ca un fenomen de ruptură. Și ca o artă critică. Totul se clatină azi, o dată cu apariția unei arte-oglindă, a unei arte-reflex, a unei arte bazate pe sistemele de programare și care se află, de fapt, tot mai angajată (și pre-angajată) în jocurile strategice mondiale: jocuri sociale, politice și economice. Arta actuală este, oare, condamnată să reflecte starea globală a civilizației? Să funcționeze ca un reflex?

Trebuie să salutăm din toată inima inventivitatea și formidabila vigoare a artiștilor care, folosindu-se de uneltele și limbajul timpului nostru, reușesc să țeasă și să construiască ambienturi îndrăznețe și poetice totodată. Tony Oursler, Gary Hill, Bill Viola, Thierry Kuntzel, Laurie Anderson, Pipilotti Rist, Pierrick Sorin... Fără a-i uita pe toți acei artiști care, la această oră, confruntă imaginarul lor cu limbajul digital, al virtualului și al rețelelor... Arta apare, mai mult ca oricând, în fața unui prag al tuturor posibilităților. Și dotată cu un puternic potențial ludic și creativ.

Se cuvine, totuși, să insistăm asupra unei necesare mefiențe față de ceea ce ar fi o artă închisă în „rețele" prefabricate. Cu riscul de a vedea dezvoltându-se dimensiunea, din ce în ce mai colectivă și „mondială", a unei arte „la pachet". Livrată „de-a gata", cu instrucțiuni de folosire, utilizatorii nefăcând decât să pună în practică diferitele posibilități ale dispozitivului.

Fără îndoială, nu e de dorit ca o artă să se muleze prea mult pe societatea din sânul căreia se naște. Sau să apară ca total diluată în această societate. Și-ar pierde, astfel, tradiționala ei funcție critică. Este deci necesar, mai mult decât oricând, ca artiștii să mențină o distanță sau un hiatus între producțiile lor (creațiile lor) și lumea în care trăiesc. Altminteri, am avea de-a face doar cu un simplu joc de oglinzi și un simplu efect de modă.

Vedem, așadar, că este pusă în cauză, acum, însăși definiția artei. De aici deducem și amploarea mizelor, această definiție înscriindu-se, evident, în cadrul global al unei definiri – sau redefiniri – a ceea ce numim civilizație.

Kazuhiko Hachiya, *Centrifuge*, instalație interactivă, 2002



Glosar

Artă multimedia. *Vezi p. 120.*

Artă sociologică. *Vezi p. 166.*

Avionică. Aplicație a electronicii și tehnicilor informatice la aviație.

Bază de date. Ansamblu de informații specifice, stocate și gestionate informatic, accesibile online și la distanță.

Bit. Unitate elementară a limbajului binar, care nu acceptă decât două valori distincte (1 și 0).

Catodic (Tub). Tub în interiorul căruia un flux de electroni este dirijat spre o suprafață fluorescentă unde impactul său produce o imagine. Element de bază al aparatului de televiziune și al consolei grafice a computerului.

Cave (The). *Vezi p. 157.*

CD-Rom. *Vezi p. 137.*

Cibernetică. Știința „guvernării" mașinilor. Se ocupă cu studierea proceselor de comandă și de comunicare a organismelor vii și a mașinilor. Teorie fondată în anii 1940 de Norbert Wiener.

Colorizare. Procedeu electronic care permite transformarea unor imagini alb-negru în imagini color.

Computer. Mașină care prelucrează informația în mod automat, cu ajutorul programelor aritmetice și logice.

Culoare, RVB (roșu, verde, albastru). *Vezi p. 55.*

Cyborg. *Vezi p. 149.*

Dispozitiv plastic. *Vezi p. 59.*

Dispozitiv video. *Vezi p. 59.*

Electronică. Tehnică utilizând variațiile electrice pentru a capta și a transmite informația.

Ergonomic. Care vizează o bună adaptare între un material și utilizatorul lui.

Feed-back. *Vezi p. 39.*

Fractali. *Vezi p. 109.*

Hacker. Persoană care nesocotește, din dorința de a sfida sau din joacă, legile de protecție a programelor informatice, mai ales pe Internet.

Hardware. Desemnează materialul informatic (în opoziție cu software).

Hipermedia. Tehnică ce permite o organizare a informației bazată pe asociere sau pe un sistem de rețea între diferite domenii (text, imagine, sunet).

Hipertext. Bază de date care permite navigarea de la un text la altul urmând trasee prestabilite.

Holografie. Înregistrare și reproducere de imagini în trei dimensiuni, bazată pe interferența a două raze laser, și care este percepută în relief.

Imagine analogică. *Vezi p. 97.*

Imagine digitală. *Vezi p. 97.*

Imagine de sinteză. *Vezi p. 97.*

Imagine 3D. Imagine tridimensională. Contrar imaginii bidimensionale (sau 2D), care circumscrie obiectul într-un spațiu plan, imaginea 3D ia în calcul obiectul sub toate unghiurile, îngăduind astfel varierea punctelor de vedere.

Imaterial. *Vezi p. 218.*

Imprimerie optică. *Vezi p. 200.*

Incrustare. *Vezi p. 46.*

Infografie. Informatică aplicată la reprezentarea grafică și la prelucrarea imaginii.

Informatică. Știința prelucrării automatice a informației, bazată pe utilizarea computerelor și a programelor (software).

Instalație (Spațiul -). *Vezi p. 64.*

Instalație (Timpul -). *Vezi p. 67.*

Interacțiune. Acțiune reciprocă, exercitată în timp real, între om și dispozitivul tehnic. Interacțiunea (sau interactivitatea) favorizează contactul publicului cu opera. Spectatorul se implică în operă și participă la funcționarea sa.

Lumină de sinteză. *Vezi p. 97.*

Mecanografie. Triere, prelucrare și transformare a informației bazate pe utilizarea cartelelor perforate.

Memorie. Dispozitiv electronic pentru înregistrarea, stocarea și regăsirea informației.

Morphing. *Vezi p. 197.*

Osciloscop. Instrument de măsură care permite vizualizarea variațiilor de tensiune pe un ecran catodic.

Paletă grafică. *Vezi p. 19.*

Paluche. *Vezi p. 56.*

Performanță. *Vezi p. 38.*

Pixel. Imaginea înregistrată este compusă din pixeli sau „puncte". De culoare omogenă, pixelul este cel mai mic element al imaginii. Ansamblul punctelor constituie linii. Numărul punctelor care constituie aceste linii pe ecran determină definirea sau caracterul imaginii.

Pixelare. *Vezi p. 200.*

Realitate virtuală. *Vezi p. 155.*

Rețea. *Vezi p. 170.*

Retour d'efforts (sau **Retour tactile**). Simulare artificială a diverse senzații (atingere, presiune, rezistență etc) corespunzătoare unor obiecte și dispozitive virtuale, sau cât se poate de reale, dar depărtate de subiectul perceptiv.

Rizom. *Vezi p. 217.*

Senzor. Dispozitiv tehnic pentru captarea și transmiterea datelor fizice (gestuale, corporale, oculare, vocale etc) utilizabile printr-un program informatic.

Simulare. Înlocuirea, în urma unor studii, a unui fenomen sau a unui sistem printr-un model informatic simplificat, dar având un comportament analog.

Site. Loc virtual. Ansamblu de informații (sau de pagini web) disponibile pe Internet și accesibile prin intermediul unui server (instrument de gestionare și difuzare a băncilor de date).

Software. Desemnează regulile și ansamblul de programe informatice (prin opoziție cu hardware) prin care se realizează o tratare specifică a informației.

Teleprezență. *Vezi p. 160.*

Televiziune. Transmisie prin cablu sau pe unde radioelectrice a unor imagini susceptibile de a fi reproduse pe un ecran pe măsura receptării lor.

Timp real. *Vezi p. 158.*

Turnetă. *Vezi p. 46.*

Ubicuitate. *Vezi p. 220.*

Indice

Acest indice cuprinde toate numele de persoane (sau de colective de artiști) citate în această lucrare. Numerele de pagină în bold trimit la fișe de lectură consacrate unui artist sau unei opere, iar numerele în italice trimit la ilustrații.

A

B

C

D

E

F

G

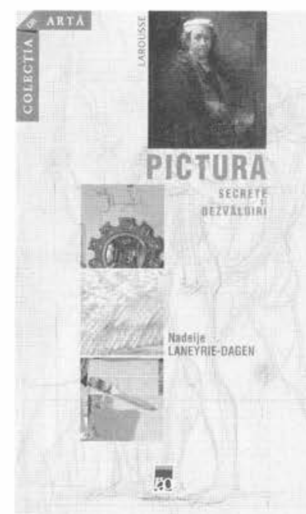
H

Credite fotografice

10 Prin amabilitate in SITU, Paris și Donald Young, Chicago
14 Galeria Gmurzynska, Köln. Foto Florence de Mèredieu. Prin amabilitate Nam June Paik
25 © ADAGP, Paris 2003
31 © ADAGP, Paris 2003
32 și 33 Prin amabilitate Electronic Arts Intermix, New York și artist
36 și 37 Prin amabilitate Consorcio Museo Vostell, Malpartida. © ADAGP, Paris 2003
41 Prin amabilitate Electronic Arts Intermix, New York
42 © Dominique Belloir
44 Foto Boisard, arhive INA - DR
45 Foto © Rue des Archives - DR
48 Prin amabilitate Electronic Arts Intermix, New York
53 Muzeul de arte frumoase, Montréal. Foto © Michael Snow
55 Ammann Gallery, Zürich. Foto Florence de Mèredieu. © ADAGP, Paris 2003
57 Prin amabilitate ShangArt Gallery, Shanghai
63 © Steina Vasulka
65 Foto H. Schneebeli - Colecția artistului. © ADAGP, Paris 2003
67 Prin amabilitate Consorcio Museo Vostell, Malpartida. © ADAGP, Paris 2003
69 Colecția Muzeului Stedelijk voor Aktuele Kunst, Ghent. © Marie-Jo Lafontaine
70 © Michel Jaffrennou
73 Documenta VI, Kassel. © Shigeko Kubota - DR
77 Prin amabilitate Chorus Verlag și artist
78 Foto © Judith Barry
79 Prin amabilitate Electronic Arts Intermix, New York și artist
81 Prin amabilitate Electronic Arts Intermix, New York și artist
81 Prin amabilitate Thierry Kuntzel
82 și 83 Prin amabilitate Marian Goodman Gallery, New York și artist
85 Muzeul de arte frumoase Montréal, 2000. Prin amabilitate Galerie Hauser & Wirth, Zürich și Luhring Augustine, New York
86 și 87 sus © DR
86 și 87 jos © DR
90 Foto Françoise Lechevalier. Prin amabilitate Nil Yalter
91 sus Foto Marc Lavrillier. Prin amabilitate Nil Yalter
91 jos Prin amabilitate CourtYard Gallery, Beijing
93 Foto Eduardo Calderon. © Bill Viola
95 © Dominique Belloir
99 © Manfred Mohr
100 © ADAGP, Paris 2003
102 și 103 © Tina Laporta
104 © A. Michael Noll
105 © ADAGP, Paris 2003
107 © William Latham / Computer Artworks
108 Prin amabilitate NTT InterCommunication Center (ICC), Tokyo
109 © Masaki Fujihata
112 © MVRDV, Amsterdam
113 Prin amabilitate George Coates
116 sus © Yoichiro Kawaguchi
116 jos © Yoichiro Kawaguchi
122 sus Prin amabilitate in Situ, Paris și Donald Young Gallery, Chicago
122 și 123 jos Prin amabilitate in Situ, Paris și Donald Young Gallery, Chicago
124 © Masaki Fujihata
126 Foto Florence de Mèredieu. Prin amabilitate Nil Yalter și Florence de Mèredieu
129 © Michel Jaffrennou
131 Prin amabilitate Metro Pictures și artist, New York
132 © Michel Jaffrennou
134 © ADAGP, Paris 2003
136 © Marie-Jo Lafontaine
139 Foto Shiro Takatani © S. Takatani și Dumb Type
141 și 222 © Antonio Muntadas
143 Foto Nil Yalter
144 Foto Col. Christophe L. - DR
147 Prin amabilitate Christa Sommerer și Laurent Mignonneau. © ADAGP, Paris 2003
148 sus Foto © Stelarc
148 jos Foto S. Hunter © Stelarc
150 sus și jos Foto Anna Yu. Prin amabilitate Julia Friedman Gallery, Chicago și artist
156 mijloc © Du Zhenjun
156 jos Foto © Erich Lessing / AKG, Paris
159 © Edmond Couchot și Michel Bret
161 Foto Kurokawa Mikio prin amabila permisiune a artistului
162 Foto Prin amabilitate Christa Sommerer și Laurent Mignonneau. © ADAGP, Paris 2003
163 © Graham Harwood
173 Prin amabilitate Air de Paris și artist
174 © Kolkoz
180 Fiac 2002. © Galerie J. Rabouan Moussion, Paris. Colecția La Gaia, Cueno
182 Foto © Tristan Valès / Enguerand
183 Prin amabila permisiune a artistului Merce Cunningham Dance Foundation, New York
184 © N+N Corsino
186 © Marie-Hélène Tramus și Michel Bret
189 Prin amabilitate Electronic Arts Intermix, New York
190 Foto © Debra Richardson - DR
193 © Michel Jaffrennou
195 sus © Michel Jaffrennou
195 jos © Michel Jaffrennou
197 jos st. Foto © Nancy Burson
197 jos dr. Foto © Nancy Burson
198 și 221 Prin amabilitate ShanghArt Gallery, Shanghai
199 Prin amabilitate Galeria Emmanuel Perrotin, Paris. © ADAGP, Paris 2003
202 Prin amabilitate Electronic Arts Intermix, New York - DR
203 Foto Colecția Cahiers du Cinéma - DR
204 Prin amabilitate artist și David Zwirner Gallery, New York
205 Foto Colecția TCD - DR
206 Prin amabilitate Marian Goodman Gallery, New York și artist
207 © Asymptote
209 Foto © Science Club cu permisiunea lui Aisuyoshi Hikida
212 © Jeffrey Shaw
219 Prin amabilitate Galeria Hauser & Wirth, Zürich, et Luhring Augustine, New York
223 Prin amabilitate artist și Kent Gallery, New York
225 Expoziție la Muzeul de artă modernă Paris. Foto prin amabilitate Galerie Beaubourg, Vence și Nam June Paik
226 și 227 Extras din catalogul *Dan Graham: Works 1965-2000*, coeditat de Richter Verlag, Fundaçao de Serralves, musée d'art moderne de la Ville de Paris, Kröller-Müller Museum și Kiasma. Publicat prin amabila permisiune a artiștilor
231 © Kazuhiko Hachiya

COLECȚIA DE ARTĂ





MAEȘTRII PICTURII

Lucrarea prezintă 73 de maeștri ai picturii occidentale, din Evul Mediu până în secolul al XX-lea, de la Cimabue la Warhol, care s-au aflat în fruntea unor mișcări (Carracci, Rubens, Delacroix, Monet, Picasso) ori s-au manifestat „solitar“ (Bruegel, Lotto, La Tour, Velázquez, Vermeer, Rembrandt, Chardin, Manet, Cézanne, van Gogh, Bacon, în special).

PICTURA
SECRETE ȘI DEZVĂLUIRI

Combinația de linii și culori în forme care aparțin picturii constituie un limbaj: trebuie să-i examinăm regulile și procedeele, așa cum sunt analizate rimele și cuvintele într-un poem sau notele și ritmurile în muzică.
Această carte nu face paradă de erudiție. Intenția ei este de a oferi câteva chei, nu pentru a epuiza misterul unei picturi ci pentru a descoperi motivele care disting o capodoperă de o producție mediocră și care, în orice tablou înzestrat cu o oarecare valoare, dovedesc coerența unei creații.